HOOG Spel

1e Jaargang - Nummer 8 - ƒ 7,95 / BFR 159

FALCON 3.0 • MONKEY ISLAND 2
POPULOUS 2 • CIVILIZATION
SUPER MARIO 3 • ROBOCOP 3
ELVIRA 2 • EYE OF THE BEHOLDER 2



SPELSOFTWARE VOOR:

- AMIGA
- ATARI ST
- C 64
- MS-DOS
- NINTENDO
- LYNX
- SEGA

DE WERVELENDE KRACHT VAN 38.400 BPS



Nu met de gratis service van Videotex! Bel 06-7100



TORNADO SUPER MODEMS I
300, 1200, 2400 bps
Intern: f 349,- Extern: f 399,-



TORNADO SUPER MODEMS II
300, 1200, 1200/75, 2400 bps
Intern: f 425,- Extern f 475,-



TORNADO SUPER MODEMS III
300, 1200, 1200/75, 2400,
4800, 9600 bps
Intern: f 649,- Extern: f 699,-

Prijzen exklusief 18,5% BTW.



TORNADO II FAX/MODEM
300, 1200, 1200/75,
2400 bps modem.
Send- en receive 9600 bps G3 fax
Inklusief fax- en modem software
Intern: f 649,- Extern: f 699,-

Snelle, doeltreffende kommunikatie: u kunt niet zonder. Als u altijd over up-to-date informatie wilt kunnen beschikken, zijn Tornado modems met gratis Videotex software een onmisbaar hulpmiddel.

Want dan kiest u voor de snelste en meest betrouwbare manier van informatieoverdracht: simpelweg via uw PC. Tornado modems zijn er in vele uitvoeringen: intern (als insteekkaart) of extern. Met als onbetwiste topper de Tornado 9600, een modem dat zorgt voor foutloze en probleemloze kommunikatie (f. 1.995,-- exkl. BTW). Door errorkorrektie en 4-voudige datakompressie is een maximale snelheid mogelijk van 38.400 bps (V-32 in kombinatie met (V-42 bis).

Welke versie u ook kiest, uw Tornado modem is standaard geschikt voor Videotex, de makkelijkste vorm van elektronische dienstverlening. Alle Tornado modems zijn toegelaten door het Ministerie van Verkeer en Waterstaat. Maak het uzelf makkelijk. Kies voor een Tornado modem: het beste nieuws in moderne kommunikatie.



Wilt u meer weten over de Tornado modems? Vul dan de bon in voor aanvullende informatie. Of neem kontakt op met Aashima Technology, officieel distributeur van Tornado modems, tel. 01804-30833.



Hoeksteen 119/129,
2132 MX HOOFDDORP
Tel.: 020 - 653 36 76.
Fax: 020 - 653 37 24.



Wat goed is komt snel!

Ja, stuur ons per omgaande uitgebreide informatie over de Tornado modems. HS 8

Naam bedrijf: ____

Kontaktpersoon: ____ M/V

Adres: ____

Postkode/plaats:

Deze coupon sturen naar: G&B Computers, antwoordnummer 235, 2130 BV HOOFDDORP. (Een postzegel is niet nodig.)

COLOFON

Hoog Spel is een uitgave van Rangeela BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053
Tel. 020-6756868 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag 10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Helen Baters, George Ombbel, Harry d'Emmie, Karin de Graaff, Steven Groot, Edward Helken, Wouter Kloetwijk, Galen Liard, Henk Menning, Mich andis, Annet Niterink, Peter Nouzo, Robert K. Reurslag, Jan Willem van Rijst, Mart Wals

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verbulst

Correspondenten in Engeland:
Kati Hamza, Gordon Houghton

Correspondent U.S.A.:
Marshal M. Rosenthal

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Folimo, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Illustraties en cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax nr. 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland f 69,00
België: Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toezenden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retourenveloppe is bijgesloten.

Voorpagina: Sonic the Hedgehog (Sega)

VAN DE EINDREDACTIE

Heb t u dat nu ook, je begint ergens aan en dan komt er een vloedgolf van ellende op je af? Van te voren de consequenties van iets overzien is niet altijd even gemakkelijk. Dat is mij nu overkomen met de enquête die we in nummer 7 van Hoog Spel geplaatst hebben. Van onze adviseur op dat gebied (die de enquête ook heeft samengesteld) had ik begrepen dat over het algemeen slechts een paar procent van de lezers zoiets instuurt. We schetst mijn verbazing toen dag na dag de postbus geconstipeerd bleek door de ingezonden formulieren. Bij het postkantoor kregen ze zowat een punthoofd van ons.

Eén voordeel van zoveel reacties is dat je een duidelijk beeld krijgt van wat u, onze lezers, vindt. Regelmatig zit ik dan ook te neuzen in de nieuw binnen gekomen formulieren; bloknootje ernaast en opschrijven wat me opvalt. Een aantal zaken wordt heel erg duidelijk. Veel van u maakt zich zorgen over het onregelmatig verschijnen van Hoog Spel, iemand vroeg zich zelfs ongerust af of we misschien failliet waren. Niets is minder waar, we gaan geweldig. Alleen lukt het nog steeds niet door allerlei externe oorzaken iedere keer op tijd te verschijnen. Ook wij zijn daar zeker niet blij mee.

Ook vraagt men zich af of het betaalde abonnementsgeld nu voor één jaar of tien nummers is. Iemand betichtte ons zelfs van oplichting omdat we maar zeven nummers in ons eerste jaar geleverd hadden en hij er dus van uitging dat omdat het jaar voorbij was, hij naar de resterende drie nummers kon fluiten. Geld terug! was zijn conclusie.

Maakt u zich echter geen zorgen, wanneer u een abonnement neemt betaalt u voor tien nummers. En die krijgt u ook, het is niet UW probleem dat we daar iets langer dan een jaar over doen.

Iets anders dat opvalt in al die ingezonden formulieren is hoe betrokken u bent bij Hoog Spel. Dat gaat zelfs zover dat twee inzenders adviezen zonden over hoe de vormgeving van het blad te wijzigen. Die opmerkingen hebben we aan de jongens van de opmaak (zo heet dat) doorgespeeld. Misschien komt er nog wat uit ook.

En dan al die lezers die vragen om hardware besprekingen. Wat ik daar nu mee aan moet weet ik niet. Er zijn genoeg bladen die niets anders doen dan de zoveelste laser-printer of 386 kloon testen, ik denk niet dat wij daar nog iets aan toe kunnen voegen. Alhoewel, wat te denken van het idee om PC leveranciers een PC samen te laten stellen waarvan zij denken dat hij optimaal geschikt is om spellen te spelen? Om die dan op de martelbank te leggen en met de nieuwste spellen te testen.
Alle gekheid op een stokje, u moet het met me eens zijn dat technische zaken bij tijd en wijle mogen en zelfs moeten - zoals het artikel over muziekkaarten in HS 7 - maar het mag nooit gaan overheersen. Hoog Spel is en blijft een spellenblad van spellenspelers voor spellenspelers.

Vanuit die laatste optiek is het ook begrijpelijk dat we aandacht aan bordspellen zijn gaan besteden. Er is een enorm aantal goede bordspellen - ook in Nederland en België - te koop waarvan slechts weinigen het bestaan kennen. In dit nummer vindt u onder meer *Civilization*, terwijl we binnenkort *Dune* (wanneer het computerspel er ook is) zullen bespreken.

Goed, wanneer de inzendtermijn verstreken is, gaan we eerst even wat inzenders blij maken met een forse portie spellen en dan dragen we alle formulieren aan de expert over. Die mag me daar dan - ongetwijfeld met behulp van allerlei fraaie grafieken; hij heeft zo'n supermodern pakket met alle toeters en bellen - over een poosje verslag van doen. Ik hou u op de hoogte.

Het bezoek aan de CES in Las Vegas was zoals gewoonlijk weer een hectisch gedoe. We hebben veel gezien, maar achteraf beschouwd viel het allemaal een beetje tegen. In feite liet iedereen hetzelfde zien als in juni in Chicago (zie Hoog Spel 5) en was er weinig nieuws onder de zon. Veel spellen maar nergens iets schokkends. Op twee uitzonderingen na; mijn persoonlijke favoriet voor de titel adventure van het jaar is *Darkseed* van Cyberdream Software. Het nieuwe adventure *Gateway* van Legend, gebaseerd op de Heechee verhalen van Frederik Pohl is echter een goede tweede. De eerste indrukken van beide spellen waren goed (zie ook pagina's 49 en 57), maar een gedegen speltest zal de waarheid aan het licht moeten brengen. Voor de rest lijkt het wel alsof één grote ideeën-armoede toegeslagen heeft in deze industrie. Kijkt u maar eens in de inhoudsopgave of op de voorpagina van dit nummer. De delen twee, drie, vier of zelfs nog hoger vliegen je om de oren.

Die ideeën-armoede blijkt ook wel uit het feit dat het ene spel gebaseerd op weer de zoveelste beroemde film nog niet geflopt is of het volgende misbaksel dient zich alweer aan. Vooral Engelse softwarehuizen zoals Ocean zijn daar momenteel erg goed in, kijk maar naar Robocop 2, Robocop 3 en *Terminator 2*. Opvallend daarbij is dat de Engelse spellenbladen aan die spellen dan wel weer hele hoge waarderingen geven, het lijkt af en toe wel alsof men die spellen nooit gespeeld heeft. Ook zie je steeds meer zogenaamde recensies waar je, wanneer je het spel ernaast legt duidelijk kunt zien dat men een incomplete versie bekeken heeft. Nu wil ik niet beweren dat wij hier bij Hoog Spel de wijsheid in pacht hebben, maar persoonlijk plaats ik een recensie liever wat later waardoor iemand terdege naar het spel heeft kunnen kijken dan dat ik in de race om weer eens de eerste te zijn een halfbakken of zelfs ronduit slechte test publiceer. Uiteindelijk heeft u daar ook weinig aan, nietwaar?

Iets dat wel overduidelijk is, is dat spelcomputers een steeds grotere rol gaan spelen. Met name de Sega Mega Drive heeft in Europa uitstekend verkocht, wat voornamelijk te danken is geweest aan *Sonic the Hedgehog* en de uitstekende spellen van Electronic Arts. Maar Nintendo gaat nu ook hier tegengas geven. Het uitbrengen in mei of juni van de Super NES (Super Famicom) voor een prijs die waarschijnlijk gelijk zal zijn aan die van de Mega Drive zal voor aardig wat beroering zorgen. Wanneer daar dan meteen een aantal uitstekende spellen naast staan wordt het helemaal spannend. Zoals het er nu naar uitziet zullen de eerste Super NES spellen die hier uitkomen *Tennis* (ijzersterk!), *Sim City* en F-Zero zijn.

We houden u op de hoogte!

IN DIT NUMMER GERECENSEERD



5 **CONQUEST OF THE LONGBOW**

Dum-dum-dum, dum-de-dum, dum-de-dum-de-dum. Robin Hood rijdt opnieuw uit om de rijken te bestelen en de buit aan de armen te geven. Het resultaat van zijn poging tot nivelleren leest u op pagina 5.

29 **EYE OF THE BEHOLDER 2**

Op Dungeon & Dragons fans wordt in dit spel een beroep gedaan door de hun welbekende aartsmagiër Khelben; de wijze Kelso is ontvoerd. Ons enige verstandige redactielid doorzocht de tempel van Darkmoon.

20 **ELVIRA 2**

Groot, groter, grootst. En dan hebben we het uiteraard over het spel en niet over Elvira zelf. Het tweede spel rond de koningin van de B-film speelt zich af in een vervallen filmstudio, waaruit Elvira op mysterieuze wijze is verdwenen.

21 **POPULOUS 2**

Bullfrog heeft er lang over gedaan, maar het vervolg op de hit Populous is er.

32 **CIVILIZATION** Het tot economische en intellectuele bloei brengen van een beschaving is geen eenvoudige zaak. Sid Meyer roept hiervoor uw hulp in. Een verslag van één van onze meer beschaafde verslaggevers.

47 **SIM ANT**

Na Sim City en Sim Earth nu een simulatie van een mierenhoop. Beginnen uw handen ook al te jeuken?



9 **MONKEY ISLAND 2**

De piraat LeChuck is herrezen uit zijn graf, zoals Guybrush Threepwood al snel merkt in dit nieuwe adventure van Lucasfilm Games.



27 **FALCON 3.0**

Net toen het begon te lijken op een gemiddelde chartervlucht naar een zonbestemming werd na een onvoorstelbare vertraging dan toch toestemming gegeven om te vertrekken. Onze testpiloot was in de wolken. Maar zou hij de harde landing ook hebben overleefd?

TITEL	PAGINA	IMPORTEUR
Awesome Golf LNX	16	1
Battlechess 2 IBM	21	4, 7, 10
Birds of Prey AMI, AST	8	3, 4, 7, 10
Bonanza Brothers SMS	30	5, 8
Boulderdash NGB	39	2, 9
CardiaxX AMI, AST	60	4, 7, 10
Castle of Dr. Brain IBM	42	3, 4, 7, 10
Caveman Ninja NES, NGB, SNES	10	4, 7, 10
Civilization BRD IBM	33 32	11, 12 4, 7, 10
Conquest of the Longbow IBM	5	3, 4, 7, 10
[illegible] AMI, AST	45	4, 7, 10
Double Dragon 3 AMI, AST, C64, IBM	14	4, 7, 10
Dragon's Lair NGB	38	4, 7, 10
[illegible] Bridge 3 IBM	13	6
Elvira, arcade game AMI, AST, C64, IBM	55	4, 7, 10
Elvira 2: Jaws of Cerberus AMI, AST	20	4, 7, 10
Eye of the Beholder 2 IBM	34	4, 7, 10
Factory Panic SGG	31	5, 9
Falcon 3.0 IBM	27	3, 4, 7, 10
Floor 13 IBM	18	4, 7, 10
Laffer Utilities IBM	6	3, 4, 7, 10
Les Manley 2 IBM	56	4, 7, 10
Links - Dorado Beach East IBM	45	4, 7, 10
Mercenary Force NGB	39	2, 9
MicroProse Golf AMI, AST, IBM	46	4, 7, 10
Oh no! More Lemmings! AMI, AST, IBM	14	3, 4, 7, 10
Out Run AMI, AST, C64, IBM SGG, SMS, SMD	30	 4, 7, 10 5, 8
[illegible] Bonus Edition C64, IBM	23	4, 7, 10
Pitfighter AMI, AST, C64, IBM	26	4, 7, 10
Populous 2 AMI, AST	21	3, 4, 7, 10
Powermonger - WW1 Edition AMI, AST	59	3, 4, 7, 10
Pyramids BRD	50	15
[illegible] Bonus Edition C64, IBM	22	4, 7, 10
Robocop 3 AMI, AST	36	4, 7, 10
Robotron 2084 LNX	17	1
Secret of Monkey Island 2 IBM	9	4, 7, 10
Secret Weapons of the Luftwaffe Tour of Duty datadisks IBM	24	4, 7, 10
Sim Ant IBM, MAC	47	3, 4, 7, 10
Star Wars NES	11	2, 9
Supaplex AMI, AST, C64, IBM	41	4, 7, 10
Super Mario Bros. 3 NES	10	2, 9
Super Space Invaders AMI, AST, C64, IBM	12	4, 7, 10
Suspicious Cargo AMI, AST, IBM	58	4, 7, 10
Targui BRD	44	13
ToeJam & Earl SMD	31	5, 8
Viking Child LNX	17	1
Volfied AMI, AST, C64, IBM	15	4, 7, 10
WWF Wrestling AMI, AST, C64, IBM	37	4, 7, 10
Xybots	16	1

Verklaring gebruikte afkortingen:
AMI = Amiga • AST = Atari ST • BRD = Bordspel • C64 = Commodore 64 • IBM = IBM/MS DOS • LNX = Atari Lynx • MAC = Macintosh • NES = Nintendo Entertainment System • NGB = Nintendo Gameboy • SGG = Sega Game Gear • SMD = Sega Mega Drive • SMS = Sega Master System

Importeurcode • Computerspellen Nederland: 1 = Atari Benelux, Vianen: 03473-77272 • 2 = Bandai, Nieuwegein: 03402-51353 • 3 = Computer Collectief, Amsterdam: 020-6823573 • 4 = Homesoft, Haarlem: 023-311241 • 5 = RCA/Columbia, Hilversum: 035-213245 • 6 = Bridgesoft, Bussum: 02159-34905

Computerspellen België: 7 = Arcadia, Gent: 09/2234520 • 8 = Aldi, Brussel: 23 753904 • 9 = Bandai, Brussel: 02-478904815 • 10 = T.S.B., Haarlem: 023-319223 •

Bordspellen: 11 = 999 Games, Amsterdam: 020-6445794 • 12 = Compendium, Amsterdam: 020 6381579 • 13 = Jumbo, Amsterdam: 020-6867141 • 14 = MB/Hasbro, Utrecht: 030-891434 • 15 = Ravensburger, Amersfoort: 033611445



The Legend of Robin Hood

Conquests of the Longbow

DE PRINS DER DIEVEN HEEFT HET NOG NOOIT ZO DRUK GEHAD. HIJ SPEELDE VORIG JAAR DE HOOFDROL IN TWEE FILMS EN EEN COMPUTERSPEL (ZIE HOOG SPEL 6). DAAR IS NU EEN TWEEDE SPEL BIJGEKOMEN MET SIERRA'S *THE LEGEND OF ROBIN HOOD - CONQUESTS OF THE LONGBOW.*

RESEARCH

Ontwerpster Christy Marx, die eerder verantwoordelijk was voor Conquests of Camelot, tekent voor dit spel.
In Longbow komen Robin Hood en zijn vrienden ruimschoots aan bod. Voor de twee mensen in Nederland die het niet weten, Robin Hood was degene die van de rijken stal en de buit aan de armen gaf. (Het heeft mij altijd redelijk zinloos geleken om van de armen te stelen en het dan aan de rijken te geven, maar ja.) Zoals ze al eerder bewees gaat Christy Marx niet over een nacht ijs. Maar liefst achtentwintig boeken werden geraadpleegd dan wel gelezen om tot dit verhaal te komen.

SCENARIO

Een van de eerste dingen die in de handleiding staan is dat Robin Hood niet echt bestaan heeft, maar waarschijnlijk wel is gebaseerd op een historische figuur. Hetzelfde geldt voor zijn vrienden. Robin's aartsvijand, John Lackland (Jan Zonder Land), heeft wel echt bestaan en werd zo gehaat door het Engelse volk, dat er nooit meer een Engels koningskind de naam John mag hebben.

De verhaallijn van Longbow houdt zich redelijk aan de bekende versie, maar de uitwerking is heel anders dan gebruikelijk. Richard Lionheart, de wettige koning van Engeland, komt terug van de derde kruistocht. Op de terugweg wordt hij laaghartig verraden en gevangen genomen door Koning Leopold, die in Oostenrijk de scepter zwaait. In deze tijd was het de gewoonte om losgeld te eisen voor een koning. Dat is dan ook precies wat Koning Leopold doet. Engeland moet honderdduizend gouden marken betalen om Koning Richard weer vrij te krijgen. Natuurlijk komt dit de broer van Richard Lionheart, Koning John Lackland, bijzonder goed uit. Immers, zolang Richard gevangen zit, is Prins John Koning John.
Dit is het uitgangspunt voor het verhaal. Robin Hood zal samen met zijn vrienden moeten helpen om dit losgeld bijeen te brengen. Als het spel begint weet Robin Hood nog niet dat hij zal moeten helpen bij het verzamelen van losgeld. Hij houdt zich op dat moment nog bezig met zijn geliefde bezigheden, zoals stelen en mensen doodschieten. Maar in een nacht dat hij zich in een aanval van melancholie totaal van de wereld heeft gedronken, droomt hij van een dame. En niet zomaar een dame, nee een zeer mooie dame, en haar naam is Maagd Marian (Hmmm). Om te laten zien dat het meer is dan een droom, geeft Maagd Marian hem de helft van een edelsteen. Als Robin Hood wakker wordt komt hij er tot zijn verbazing achter dat hij deze halve edelsteen nog steeds in zijn bezit heeft. Naarstig gaat hij op zoek naar Maagd Marian.

BESTURING

Natuurlijk speelt u de rol van Robin Hood en als in alle Sierra-spellen ziet u hem voornamelijk als half hoog poppetje door een getekend landschap lopen. U bepaalt Robin's acties door middel van pictogrammen, zoals een handje om iets te pakken of te bedienen, en een wandelend poppetje om lopen aan te geven. Dit systeem zijn we inmiddels alweer enige tijd gewend van Sierra, maar Longbow kent een aantal afwijkingen.
Naast de gebruikelijke symbolen, die wat meer in Middeleeuwse stijl gebracht zijn, zijn er twee nieuwe bijgekomen. De eerste is een pijl en boog, die als functie heeft..... schieten met pijl en boog! De tweede is een heel handige. Het is een landkaartje. Door de kaart op te roepen en op een plek te 'klikken' reist Robin Hood daar onmiddellijk heen. Dit is geen overbodige luxe, want Sherwood Forest, het bos waar Robin Hood zijn leven slijt, is zeer uitgestrekt. En dat is nog niet het ergste, net als in een echt bos is het eenvoudig om in Sherwood Forest te verdwalen.
Het spel bevat nog een aantal bijzondere elementen. Zo is er bijvoorbeeld af en toe de mogelijkheid om met een vijand te vechten. Dit gaat in onvervalste arcade-stijl. Voor de echte purist, die alleen wil avonturieren, en niets aan zijn reactiesnelheid wil overlaten is er gelukkig de mogelijkheid om altijd automatisch te winnen. Verder spelen druïden een grote rol in het verhaal. En de zaken waar zij veel mee werken, kruiden en magische stenen zijn dan ook in overvloed te vinden in het spel.

Een van de elementen die het spel verder nog onderscheiden is het feit dat de speler morele keuzes moet maken. Zo kan men bijvoorbeeld de kleren van een bedelaar onder geweld afnemen, maar men kan er ook voor betalen. Dit soort beslissingen kunnen tot minimaal vijf verschillende eindes leiden.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
Leverbaar voor: MS-DOS ƒ149,50/ BEF 1899 (Min. 640Kb en harddisk, muis aanbevolen)
Videokaarten: MCGA/VGA
Muziekkaarten: Roland, Sound Blaster, AdLib, Disney Sound.

Het spel is uitgevoerd in de kleuren die in de tijd van Robin Hood in geschriften voorkwamen en de plaatjes zijn ook een beetje in deze stijl gehouden. De verpakking meldt dat de muziek ook uit de tijd van Robin Hood is, in ieder geval de instrumenten waar ze op gespeeld wordt. Dit kan best waar zijn, maar het lijkt heel erg veel op de muziek uit King's Quest V.

Longbow lijkt in het begin een makkelijk spel, maar gaandeweg wordt het moeilijker. Het stokvechten is een leuke onderbreking, alhoewel het niet echt moeilijk is om van de tegenstander te winnen. Hetzelfde geldt eigenlijk voor het molenspel. Een Middeleeuws bordspel, dat in de handleiding uitgebreid wordt uitgelegd. Als je eenmaal een beetje door hebt hoe het werkt, is de tegenstander snel verslagen. (De arme man sterft hierna van ellende).

Ik denk dat Sierra met dit spel een stap in de goede richting heeft gezet. Of het iedereen kan boeien weet ik niet, maar de mensen die van dit soort verhalen houden, kunnen hier hun hart aan ophalen.

Jan-Willem van Riet



THE LAFFER UTILITIES

The Laffer Utilities

De computer heeft een totale verandering van uw werk veroorzaakt. De computer heeft u veel papierwerk uit handen genomen. De computer heeft uw kennis op een hoger plan gebracht. Wat doet u met de gewonnen tijd? Verknoei het! Met The Laffer Utilities 4.01

U werkt tevens in het kantoor met een hoge bedrijvigheid maar met een lage zinvolle produktie.



Sierra's Al Lowe, de maker van Leisure *Suit Larry*, heeft een kantoorprogramma op de markt gebracht. Met een gerust hart mag u van ons aannemen dat bij gebruik van dit [illegible]gereedschap de produktiviteit van het gehele kantoor met een flink aantal punten omlaag zal duikelen.
Maar kijk uit! Als u zich al te veel in het programma verdiept komt u misschien onderdelen tegen die wel eens nuttig in het gebruik kunnen zijn.

GRAPPEN

Het pakket van Sierra bevat een keur aan grappen en grollen.
Toegegeven..., Amerikaanse grappen en grollen ("Het heeft duizend tandjes en verbergt een monster, wat is dat?". "Mijn rilsslulting...") maar er zitten beslist ook een paar leuke bij.
Als u het hele pakket op uw huis- of beter nog kantoorcomputer installeert beschikt u over de meest waanzinnige kantoorgereedschapjes die iemand heeft kunnen bedenken.

NUTTIG

Als uw baas de inhoudspagina van de handleiding leest (en hij niet te veel verstand van computers heeft) zal hij razend enthousiast over de inhoud worden. Misschien helpt hij/zij zelfs bij het installeren.
Wat te denken van deze voorbeelden van de beloofde inhoud:
een eenvoudig gereedschapje om de verborgen extra 4Mb in uw computer vrij te maken voor gebruik, een verdrievoudiging van uw geheugencapaciteit door een enkele toetsaanslag, een automatische virusdetector die een virus op een disk al op vele meters afstand van uw computer kan ontdekken en vernietigen.
Ook heel zinvol lijkt het programmaatje om een 300 Baud modem simpel te programmeren tot een 9600 Baud modem.
Maar voor het programma waarmee automatisch te hoog opgevoerde declaraties worden opgespoord zal de baas de grootste belangstelling hebben.
Zorg er intussen wel voor dat de lós bijgeleverde inhoudsopgave van het computerprogramma niet rondslingert. Daarop staan namelijk de echt aanwezige programma-onderdelen van de *Laffer Utilities 4.01*.

DATABASE

Enkele van de echt aanwezige programma's:
een database met smoesjes (Volgens Al Lowe: "Het is niet zeker of ze helpen maar ze zijn in elk geval beter dan die welke u zelf bedenkt."), een database met moppen, een lijst met adressen waar u het best kunt lunchen, een horroRscope ("Doe eens iets leuks. Ga het huis uit. Doe iets; minstens éëns per jaar ... in plaats van elk vrij moment achter een computer te zitten."), een database met kantoorgeluiden, een programma om de weddenschappen op het kantoor te stroomlijnen en om de winnende getallen van de lotto te verlonen ("Bij grotere winst dan duizend gulden staat het u geheel vrij een kwart van het bedrag zelf te houden en de rest aan ons over te maken").

EDIT

Een aantal programmaonderdelen is te bewerken. U kunt bijvoorbeeld de flauwste Amerikaanse grappen wissen en zelf een handvol betere(?) mikken. Het hele programma is eigenlijk een eenvoudige database waarin u naar hartelust kunt zoeken en zelf adressen en teksten opslaan.
Daar zit tevens het enige nuttige van *Laffer Utilities*. Maar voor het gebruik van deze database moet u het programma niet kopen.

PRINT EN FAX

Een ander deel van het programma is een bak vol voorbeelden van faxvoorlopers. Zo'n vel papier waarop de afzender (meestal in een eigen huisstijl) en het door de ontvanger te verwachten aantal vellen staat aangegeven.

Laffer Utilities ondersteunt diverse printers, Epson, IBM Graphics Postscript, HP Laserjet.





TIES

LARRY LAFFER UTILITIES

U BENT EEN BI-SEXUELE SCHIZOFREEN, HAHA



De toppuntmoppentijd herinner ik me nog. Moet 1959 geweest zijn, een jaar waarin de tijd stilstond en dat duurde tot ongeveer tweede helft 1964. Is het ooit 1963 geweest? Niet bij mijn weten.

In de toppuntmoppenperiode begon elke mop met de eendere vraag: "Wat is het toppunt van......?". De moppeigenaar stelde de vraag. Bijvoorbeeld: "Wat is het toppunt van te laat thuiskomen?". Je moest antwoorden: "Dat weet ik niet, wat is het dan?". Dan kwam de clou, het toppunt. Het stierf van de komische toppunten toen, maar ik weet er nog maar één. Wat is het toppunt van lawaai? Twee neukende skeletten in een zinken dakgoot. Leuk dat ik die ooit per ongeluk en ondanks mijn opvoeding gevonden heb!

Ik heb nu een hedendaags toppunt gevonden. Wat is het toppunt van niet-leukte? Ofwel het toppunt van Amerikaanse meelbalenhumor? Ofwel het toppunt van 1959-tot-en-met-1964-lol? *The Laffer utilities*. En het is helemaal geen mop. Het zijn floppies. Ik heb nog nooit zoveel slechte smaak en misleukheid bij mekaar gezien in een computerprogramma. De neukende skeletten zijn erbij vergeleken van een intelligent-fijne geestigheid.

The Laffer utilities is een programma dat iets van doen heeft met de *Larry*-serie, de spellen waarin een platvloerse Amerikaanse oeHul door het dagelijkse leven struint. Rond deze populaire figuur is een kantoorboekhandel op schijfjes gezet. Een programma dat in het bijzonder bedoeld is voor gebruik op kantoren waar het personeel achter beeldschermen zit. Voor de individuele PC-gebruiker is het nog vervelender dan voor het personeel in de kantoortuin dat zich in de baas zijn tijd stierlijk zit te vervelen.

Voorbeelden. Als u even naar de plee moet, kunt u op het beeldscherm een geïllustreerde mededeling laten verschijnen die zegt dat u even naar de plee bent. Maar er is meer. U kunt in diezelfde mededeling een zelf verzonnen tekstje laten lopen (het beweegt als een tekst op een lichtkrant) voor diegene die uw scherm zal bekijken tijdens uw afwezigheid. U kunt er bijvoorbeeld schrijven: "Wie dit leest is gek". (Ik verzin maar iets van-de-stoel-vallerigs). Wie dat leest zal misschien proberen de mededeling van het scherm te vagen, maar dat lukt niet, want u heeft hem geblokkeerd met een wachtwoord. (U zit zich derhalve vreselijk te verkneukelen op de plee.)

Ander voorbeeld uit het tranendal. Er zit een horoscoop in. Een belediging. U zegt tegen een collegaatje, zullen we eens kijken wat er vandaag voor je in de sterren staat? Ja, enig zegt het collegaatje, dat bij u op schoot kruipt (want volgens de diverse afbeeldingen in het programma kruipen grote meiden in te kleine jurkjes waar dikke borsten bovenuit puilen voortdurend op schoten). Stel het sterrenbeeld van uw collega is Weegschaal. U tikt het in en daar gaan we. "Weegschalen zijn schizofrene sado-masochistische freaks en u bent zo onnozel dat vandaag nog een slijmbal van een langs-de-deur-verkoper u weet over te halen uw huis met aluminium behang vol te plakken."

Een paar honderd van deze zitten erin. Maar ook vijftienhonderd moppen die zijn ingedeeld op een schunnigheidsschaal. U kunt de schunnigheidssterkte tevoren instellen. Het gaat vanzelfsprekend over de bustenhouder van Dolly Parton en alle varianten daarop. En over het formaat van geslachtsdelen van mannen en vrouwen. Dus, als een meisje zegt dat ze is geraakt door een golfbal weet u wel waar precies ze door een golfballs geraakt en kunt u zich gemakkelijk voorstellen dat die mop in de richting gaat van dat die bal kwijt is. Waar zou hij zijn? De moppentrommel kan ook ingesteld worden op de voorkeur van de gebruiker voor minderheidenpret.

Maar er zit ook ogenschijnlijk nut in het meeslepende programma. U kunt een papiertje laten printen waarop staat: "De Dingen Die Ik Vandaag Moet Doen". Onder die tekst staan lijntjes en op die lijntjes vult u dan met een gewone pen in wat u vandaag moet doen.

Op dezelfde manier kunt u in de baas zijn tijd uitnodigingen voor een feest laten printen, vieze briefjes (laten!) schrijven, uw eigen faxbriefhoofd maken en wedstrijdformulieren drukken.

Er zit een telefoonklapper in. Die heeft iets aardigs qua om te lachen van pret. Een ander programma-onderdeel namelijk, bestaat hieruit dat er een voorpagina van een krant op het scherm verschijnt. En op die voorpagina komt ondanks zelf een 'headline', een krantekop. Voor die krantekop haalt het programma een willekeurige naam op uit de telefoonlijst. Dan krijgt men heel verrassend dit: "De homoseksueel Jan Konijn heeft een verhouding met iemand uit het hiernamaals.". Ik had in de telefoonlijst de naam van dit blad, Hoog Spel, ingetikt, dat later op zo'n voorpagina als bi-seksuele Hoog Spel ergens de schuld van kreeg.

Begrijp me goed, deze geestigheid verzint u dus niet zelf, zo leuk kunt u immers niet aan tippen, dat kan alleen uw eigen computer met The Laffer Utilities.

Het meest stuitende aan deze rotzooi is de totale ontkenning van de indrukwekkende mogelijkheden die een computer heeft. Een Pim-Pam-Pet spel met kartonnen kaartjes biedt meer perspectief dan deze schijfruimte-vretende moppenstencilmachine.

Wie *The Laffer Utilities* koopt kan net zo goed een grammofoon kopen om nog één keer te horen hoe een kras ook alweer klinkt. Of een fiets voor als het nog eens oorlog wordt en u heeft de krant nog niet uit. Of een koelkast zonder deur als leeslamp. Of een skelet en een dakgoot voor later.

Wouter Klootwijk

The Laffer Utilities is leuk maar ook flauw. Moeilijk om af te raden of aan te bevelen. Heel zeker vinden veel mensen er grappige dingen in maar even zeker zal een deel van de kopers zich binnen een paar uur bekocht voelen.

Groot nadeel in het programma is dat het slechts gedeeltelijk 'open' is. De eenvoudige database heeft een open verbinding met onder andere het adressenbestand en de moppen.

Er kunnen jammer genoeg geen tekeningen worden aangepast of ingeladen. Amerikaanse mopjes zijn vaak flauw maar de 'typisch' Amerikaanse tekeningetjes zijn vaak nog erger!

Ook de uitspraken en andere wijsheden van (gelukkig vaak niet dáánom) beroemde mensen die één voor één kunnen worden opgeroepen zijn niet te bewerken of aan te vullen.

Al met al een twijfelachtig programma. Als ik het met een percentage moet waarderen (waarmee tevens mijn persoonlijke smaak is aangegeven) denk ik dat niet geen zes van de tien mensen het leuk zullen vinden.

Robert K. Reunslag

PRODUKTINFO:

Fabrikant: Sierra On-Line
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ149,50 / BEF 2899
(640Kb, harddisk)
videokaarten: EGA/VGA
muziekkaarten: Geen

BIRDS OF PREY



RUIM DRIE JAAR GELEDEN BEGON HET PROGRAMMEURSTEAM ARGONAUT SOFTWARE AAN HET ONTWIKKELEN VAN HET SPEL *HAWK*. HET ZOU EEN REVOLUTIONAIRE VLUCHTSIMULATOR WORDEN, GEBASEERD OP HET BRITSE MK.66 TOESTEL. *HAWK* MOEST UITERLIJK IN 1990 IN DE WINKELS LIGGEN. HET IS AL MET AL WAT LATER GEWORDEN EN DE TITEL IS BOVENDIEN GEWIJZIGD IN *BIRDS OF PREY*.

AMIGA

Birds of Prey is bepaald geen makkelijk spel, de meest wendbare toestellen zijn in het begin moeilijk onder controle te houden. Zelfs opstijgen en daarna het toestel recht houden valt de eerste malen niet mee. Maar doorzettingsvermogen wordt ook hier weer eens beloond. De liefhebbers hebben aan *Birds of Prey* een prima vluchtsimulator waarbij de nadruk - ondanks alle actie - ligt op het simulatie element.

De besturing van vooral de snellere toestellen is zeer gevoelig. Het aloude probleem van overcompensatie is dus levensgroot.

BOP kent echter ook nadelen. Het beeld beweegt niet al te vloeiend; het is bij tijd en wijle zelfs rondmit schokkerig. Dit probleem is goeddeels op te lossen door te kiezen voor een lagere graad van detaillering. Maar, ook dit onderdeel van het programma is goed doordacht. Kan men normaal gesproken bij soortgelijke simulaties kiezen uit drie soorten detail (veel, gemiddeld of laag), in *BOP* kan men middels een menu precies aangeven welke details men niet zo nodig hoeft te zien. Naar keuze kunnen wegen, bomen en heuvels worden verwijderd, details van toestellen worden verminderd of zelfs hele oceanen en kustlijnen worden weggelaten.

Al met al is BOP een spel dat veel doorzettingsvermogen vergt en in mijn ogen niet erg geschikt is voor beginners.

Mart Wills

ACHTERGROND

Er is een grootscheepse oorlog tussen NATO troepen en strijdkrachten van de Sovjet Unie uitgebroken, aldus het inmiddels lichtelijk achterhaalde achtergrondverhaal van *Birds of Prey*. De speler krijgt hierdoor echter wel meteen een goede indruk van het soort spel dat *Birds of Prey* is.

In deze simulatie moet men namelijk een aantal opeenvolgende missies uitvoeren. Succes in deze missies heeft tot gevolg dat de vijand verzwakt raakt zodat uw eigen troepen langzaam maar zeker de overhand zullen krijgen.

U kunt naar keuze in dienst treden van de NATO of het Oostblok. Mede hierdoor staan u maar liefst 40 verschillende toestellen ter beschikking. Een volledige opsomming van alle toestellen zou teveel ruimte vergen, maar alle bekende vliegtuigen, zoals de F14, F117-A, B-52 en een handjevol Mig's zijn aanwezig. Het is zelfs mogelijk om een 747-400 Jumbo Jet of een Antonov An-124 te vliegen. Ter completering van het assortiment kunt u ook kiezen uit STOVL (Short Take Off/Vertical Landing) en VSTOL (Very Short Take Off & Landing) toestellen met een vliegdekschip als basis.

Weliswaar zijn alle toestellen uitgerust met hetzelfde instrumentenpaneel, maar de vliegeigenschappen zijn wel degelijk verschillend.

Niet alle missies bestaan uit het neerschieten van vijandelijke toestellen of het platbombarderen van installaties. Voor de variatie kan men ook missies vliegen die tot doel hebben parachutisten of voorraden voor de frontt roepen te droppen. Ook verkenningsvluchten behoren tot de mogelijkheden.

Of wat dacht u van een rol als testpiloot? U staat hierbij in een toestel dat onder de vleugel van een ander vliegtuig is gemonteerd. U begint met het laten opstijgen van het transporttoestel tot een hoogte van 40.000 voet waarna u het testtoestel lanceert en hiervan de controle overneemt.

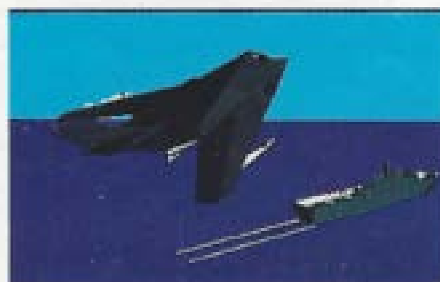
Als Amerikaan test u de X 15 die onder de vleugel van een B-52 is gemonteerd. Vliegt u voor de Russen dan test u een Mig-29 of een Su-27 die de lucht ingaat onder een An-124.

SNUFJES

Tijdens het spelen van *Birds of Prey* staan u wat bijzonder handige zaken ten dienste. Om te beginnen is er de kaart waarop alle vriendschappelijke en vijandige bases te zien zijn, alsmede de plaats van SAM lanceerinstallaties, steden en fabrieken. Tijdens de missies wordt u op de hoogte gehouden door de Airbourne Warning and Control Systems (de AWACS) die in de buurt van het strijdtoneel rondcirkelen.

Maar, het handigste instrument waarover de piloot in *Birds of Prey* kan beschikken is de geavanceerde automatische piloot. Dit wondertje der techniek kan worden ingeschakeld om lange saaie vluchten te vermijden. Het kan gebruikt worden wanneer zich geen vijandelijke toestellen in de omgeving bevinden en wanneer u tussen 500 en 40.000 voet vliegt. Ook moet u over voldoende brandstof beschikken om het doel te kunnen bereiken.

Op de automatische piloot kunt u de plaats van bestemming en de gewenste vlieghoogte invoeren. Tenslotte geeft u aan op welke afstand van de bestemming u zelf weer het roer wilt overnemen. Het resultaat is in feite een snelle trip naar de plaats van actie. Komt u onderweg een vijandig toestel tegen dan schakelt de automatische piloot zichzelf uiteraard uit.



WAPENS

De hoeveelheid beschikbare wapens is zeer uitgebreid, maar sommige ervan kunnen uitsluitend met bepaalde toestellen worden gebruikt. Een Boeing 747 als spionagetoestel gebruiken kan nog wel, getuige vlucht KAL 007 (het Koreaanse toestel dat in 1983 bij Sakhalin door de Russische piloot Gennadi Ossipowitsj werd neergehaald) maar een dergelijk toestel gebruiken om tanks op te blazen gaat natuurlijk al te ver.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Argonaut Software/ Electronic Arts
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 139,50 / BEF 2699
(1Mb vereist)
Atari ST ƒ 139,50 / BEF 2699
(1Mb vereist)

Een MS-DOS versie staat gepland voor februari 1992

Monkey Island 2
LeChuck's Revenge

GUYBRUSH THREEPWOOD IS TERUG. MAAR HELAAS DE GEEST VAN DE PIRAAT LECHUCK OOK. IN HET EERSTE DEEL VAN DIT EPOS WERD HIJ WELISWAAR VERNIETIGD, MAAR HET STUKJE BAARD DAT GUYBRUSH VAN HEM BEWAARD HEEFT, KOMT IN DIT DEEL OPNIEUW TOT LEVEN.



VIER NIEUWE OPDRACHTEN

Opnieuw begint het verhaal op Scabb Island. Guybrush Threepwood, die andermaal de hoofdrol speelt, is hier om te zoeken naar een legendarische schat. Al vlot ontdekt hij dat en de schat niet op dit eiland ligt en dat hij dit eiland niet af mag van de piraat Largo LeGrande. Na veel moeite lukt het hem om een voodoo-pop te maken van deze Largo en zo toch nog weg te komen. In het tweede deel van het spel moet Guybrush de vier delen van een schatkaart zien te vinden. Als hem dit gelukt is komt hij in het derde deel in het slot van de, inmiddels weer levende, piraat LeChuck. Na dit slot per ongeluk opgeblazen te hebben spoelt hij tenslotte aan op het eiland waar de schat zou moeten liggen. Hier vindt hij de ondergrondse schuilplaats van LeChuck. Als het hem dan ook nog lukt om een voodoo-pop van de piraat te maken, wordt het geheim van Monkey Island eindelijk onthuld, of toch niet?

PICTOGRAMMEN

Om dit alles aanschouwelijk te maken, wordt gebruik gemaakt van de interface die Lucasfilm tegenwoordig bij al zijn spellen gebruikt. De bovenste driekwart van het scherm wordt in beslag genomen door een plaatje van de plaats waar Guybrush zich bevindt. Hij is zelf hier ook te zien. Het onderste deel van het scherm is in tweeën gedeeld. Links staan negen acties, zoals 'pak', 'kijk', 'gebruik' en 'duw'. Aan de rechterkant staan plaatjes van de voorwerpen die Guybrush bij zich heeft. Om nu iets te doen, wordt eerst met de muis op een actiewoord geklikt. Daarna klikt u op een voorwerp wat u bij zich heeft, of een voorwerp in het plaatje. Er komt nu een zinnetje in beeld dat de actie omschrijft die u wilt gaan ondernemen. Bijvoorbeeld u klikt op 'open', en daarna op een fles. Het zinnetje 'open de fles' komt nu in beeld. Als u nu nog een keer met de muis klikt, dan zal Guybrush proberen om de fles open te maken.

Om dit alles zo makkelijk mogelijk te maken, komt de meest logische actie in beeld zodra u met de muis een voorwerp aanwijst. Ziet u bijvoorbeeld ergens een deur en wijst u hierop, dan zal 'open' in beeld komen. Dit is echter zo gedaan, dat hierdoor geen onnodige hints worden weggegeven.

MOEILIJKHEIDSGRAAD

Er zijn twee moeilijkheidsgraden in het spel. Zoals de verpakking fijntjes omschrijft, één voor de gewone speler en de andere voor beginnende avonturiers en tijdschriftrecensenten. (Hiervoor mijn dank, heren. JW) Het verschil tussen beide is enorm. De makkelijke versie heeft bijna geen raadsels, en die er zijn, zijn inderdaad eenvoudig te noemen. Om een voorbeeld te geven. Zoals in bovenstaande vermeld, moet Guybrush Threepwood in het tweede deel vier delen van een schatkaart vinden. In beide versies heeft de antiquair een deel van de kaart op zijn toonbank liggen. In de 'gewone' versie vertelt deze antiquair dat hij het boegbeeld van een gezonken schip zoekt. Om dit schip te bergen moet u zelf een boot zien te huren. Maar dat kost geld. Om dit geld bijeen te brengen moet u, puntje puntje puntje. Om dat te kunnen doen moet u nog iets anders doen en daarvoor heeft u een bibliotheekkaart nodig. In de eenvoudige versie echter, krijgt u de kaart van de antiquair gewoon cadeau.

Ook al is dit het tweede deel uit de serie, het is niet nodig om het eerste deel gespeeld te hebben. Er wordt weliswaar regelmatig naar teruggverwezen, maar er is geen enkel raadsel dat zich niet laat oplossen zonder het eerste deel gespeeld te hebben.

AFWERKING

Het geheel is alleen in 256-kleuren VGA te bewonderen. De handgetekende plaatjes, zijn later in de computer ingelezen. Ze bevatten vele grappige details, zoals trouwens het hele spel doorspekt is met, al dan niet flauwe, grappen. Het dansje, dat de ouders van Guybrush als skeletten uitvoeren, is hier een mooi voorbeeld van. Zonder gevoel voor humor en antihumor zult u dan ook niet in staat zijn het op te lossen. Vanzelfsprekend is kennis van de Engelse taal ook een voordeel. Maar voor diegenen die nu wanhopen een lichtpuntje. Binnenkort komt het eerste deel van Monkey Island in een Nederlandse versie uit.

Ter ondersteuning van het visuele geheel kunnen diverse geluidskaarten worden gebruikt. Niet alleen om de muzikale achtergrond mee te vullen, maar ook voor diverse geluidseffecten. Waarbij het geluid van de diverse soorten van spugen een afschrikwekkend voorbeeld zijn.

Voor de mensen die *The Secret of Monkey Island* gespeeld hebben, zal dit tweede deel weinig verrassingen bieden ten aanzien van de interface. Ook het soort plaatjes en raadsels is bekend. Gelukkig was deel 1 heel erg leuk, en wat tegenwoordig zeldzaam is, moeilijk. Dit tweede deel is groter dan het eerste en biedt meer raadsels. Het is dus ook een moeilijk spel. De meeste raadsels zijn met wat logica en gevoel voor humor wel op te lossen, maar voor sommige moet u gewoon alles proberen dat in u opkomt. Er zijn ook nogal wat dwaalsporen aangebracht, die u zeker een aantal avonden zullen kosten. Voor liefhebbers van dit genre, of mensen die liefhebber willen worden is dit een aanrader. Let echter wel op, de makkelijke versie is niet alleen makkelijk, hij biedt ook veel minder animaties.

Rest mij nog u mee te delen dat de geachte Ghlen Livid wat tips voor het eerste deel van dit spel heeft in zijn vaste rubriek.

Jan Willem van Riet



PRODUKTINFO

Fabrikant: Lucasfilm Games
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ109,00/BEF 2099
Videokaarten: VGA/MCGA (alleen 256 kleuren.)
Geluidskaarten: Adlib, Roland, Soundmaster 2, Soundblaster.
Machine: minimaal AT-286 10mHz met harddisk. (Geen extra geheugen)

CAVEMAN NINJA

CAVEMAN NINJA IS GEBASEERD OP DE IN AMERIKA RAZEND POPULAIRE HALLENKAST *JOE 'N MAC* VAN DATA EAST. *JOE 'N MAC* SPEELT ZICH AF IN HET STENEN TIJDPERK, EEN TIJD VOOR GROTE HELDEN, GROTE DADEN EN GEVAARLIJKE BEESTEN.

Joe en zijn vriend Mac hebben een rustig leventje. Gezamenlijk, of liever gezegd om beurten staan ze aan het hoofd van hun dorp. Wanneer Joe op jacht is om voor eten voor het dorp te zorgen, heeft Mac de leiding en omgekeerd. Het leven gaat zijn gangetje, Mac is vaak op stap en Joe vermaakt zich wel met de dames in het dorp.

Op een goede dag echter, na een forse nacht doorhalen met vele liters bessensap en vette dinosauruskluiven ontwaakt Joe in een leeg dorp. Alle jonkvrouwen zijn spoorloos! Na enig speurwerk ontdekt Joe dat een bende rondtrekkende barbaren hiervoor verantwoordelijk is.

Woest trekt hij zich de verwilderde haren uit zijn bol, wat nu te doen? Immers, hij staat natuurlijk gigantisch voor paal bij Mac; en bovendien voelt hij er weinig voor als vrijgezel verder door het leven te gaan.

Dus alle goede moed maar vergaard en op stap gegaan! Met als enige wapen om te beginnen zijn stenen bijl.



Gelukkig kan Joe her en der diverse andere wapens zoals een boemerang en vuurballen opdoen. Deze zijn uiterst effectief te gebruiken, met name een welgemikte worp vanuit het hoogste punt van een goed ingeschatte supersprong is vaak doeltreffend.

Of deze hem echter kunnen helpen tegen de gigantische monsters aan het eind van een level?

WERELDEN

Caveman Ninja is een loop, doe en sla-der-op spel dat bestaat uit vijf werelden. Iedere wereld is weer onderverdeeld in diverse landschappen waardoorheen Joe zich een weg moet banen. Uiteraard slaan diverse junglebewoners hem naar het leven, naast bovendien het nodige al dan niet fors uit de kluiten gewassen ongedierte.

Caveman Ninja ziet er prachtig uit, de manier waarop het hele beeld in diverse lagen beweegt is grandioos. Voorwerpen die dichtbij liggen bewegen sneller dan bijvoorbeeld de vulkanen aan de horizon.

Ook de bewegingen van Joe zijn goed en vloeiend. De muziekjes en gedigitaliseerde kreten wanneer Joe weer eens de fout in gaat zijn perfect.

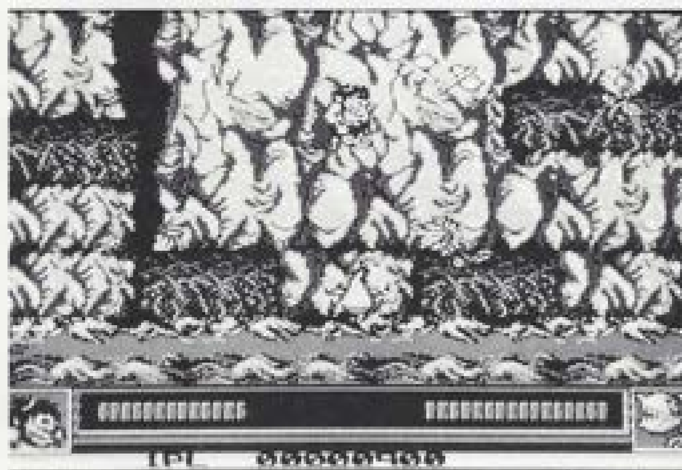
Bovendien is dit een razend moeilijk spel; de eerste twee levels voel je je wat bekocht omdat het zo gemakkelijk lijkt te gaan. Even verder echter wordt het al zo moeilijk dat er bijna geen doorkomen aan is.

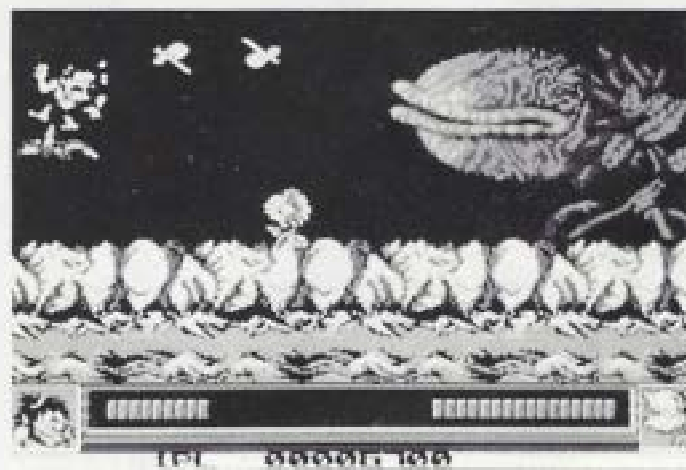
Aanrader!

Harry d'Emme

PRODUKTINFO

Fabrikant: Elite
Leverbaar voor:
Nintendo NES
f 119,00/BEF 2299 (mei 1992)
Nintendo Game Boy
f n.n.b./BEF n.n.b (juni 1992)
Nintendo Super NES/Famicom
f n.n.b./BEF n.n.b. (augustus 1992)



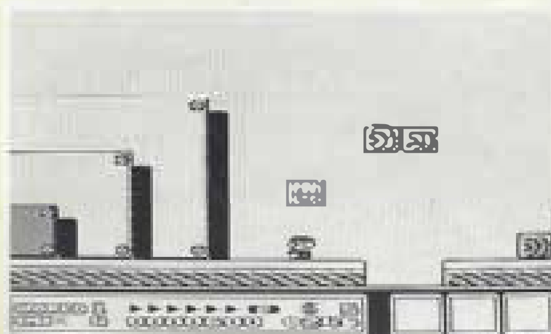


SUPER MARIO BROS. 3

HET NIEUWSTE *MARIO* SPEL WERD MAANDENLANG AANGEKONDIGD, DE VERWACHTINGEN WAREN GESPANNEN. ZOU DEZE *MARIO* DE VORIGE WETEN TE OVERTREFFEN?

HET VERHAAL

Dankzij het moedige optreden van de gebroeders Mario en Luigi heerst er al weer enige tijd rust in het Champignon Koninkrijk. Maar zoals iedereen weet biedt het Champignon Rijk toegang tot de Champignon Wereld. En daar is het allesbehalve rustig, want onze boosaardige vriend Bowser heeft zijn zeven kinderen hier naartoe gestuurd om zoveel mogelijk kwaad te stichten.



Zij hebben in ieder land van de Champignon Wereld de koninklijke toverstaf gestolen. En ze hebben deze meteen gebruikt om alle koningen van die landen in dieren te veranderen. En natuurlijk beschermen Bowser's kinderen hun gestolen schat met zorg.

Aan Luigi en Mario de taak om deze zeven toverstaven terug te halen; natuurlijk moeten vervolgens de koningen weer omgetoverd worden. Een dier als koning kan immers niet!

Luigi en Mario gaan op stap en dringen diep door in de Champignon Wereld.

OP STAP

Super Mario Bros. 3 kan met één of twee spelers gespeeld worden. In dit nieuwe spel beheersen onze broeders, naast hun reeds verworven vaardigheden een fors aantal nieuwe technieken.

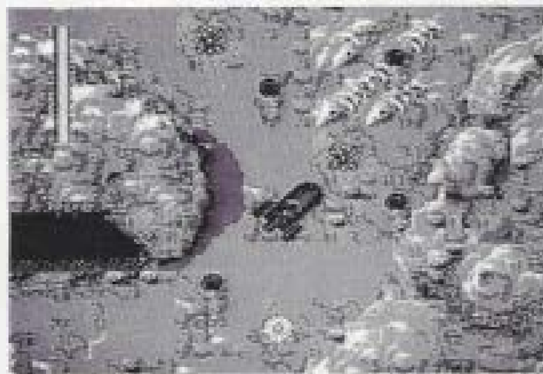
Zo kan Mario nu een schild vasthouden, met dit schild rennen of ertegen schoppen. Hij kan nu snel, sneller en supersnel rennen.

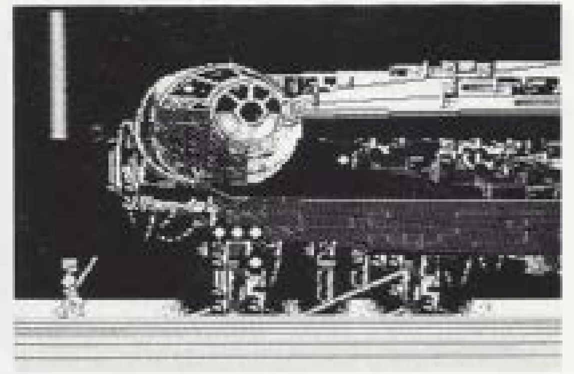
De Champignon Wereld waarin Mario zich waagt telt in totaal acht koninkrijken. Ieder Koninkrijk ziet er anders uit. Mario kan dit op de kaart bekijken. Hij kan iedere willekeurige route nemen, maar bepaalde

Mario 3 is een onverbiddelijk uitkauwen van een geslaagd concept. Meer van hetzelfde, waarbij de Japanse inventiviteit een heel eind gaat. Voor de liefhebber, maar wat mij betreft heb ik het nu wel gezien. Wanneer krijgen we nu eens intelligente spellen zoals *Populous* of het grandioze ruimtestrategie spel *Elite* op onze NES?

Helen Batens

STAR WARS





IN 1977 BEWEES REGISSEUR GEORGE LUCAS ZIJN VAARDIGHEDEN MET DE FILM STAR WARS. DE AVONTUREN VAN LUKE SKYWALKER, PRINSES LEIA, C-3PO, R2-D2, OBI-WAN KENOBI EN DARTH VADER WAREN GOED VOOR NIET MINDER DAN ZEVEN OSCARS. HET SUCCES WERD IN 1980 GEVOLGD DOOR THE EMPIRE STRIKES BACK. IN 1983 VOLGDE RETURN OF THE JEDI. NU, ANNO 1992, KUNNEN BEZITTERS VAN EEN NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEEM LUKE'S AVONTUREN UIT HET EERSTE DEEL VAN DE SAGA OPNIEUW BELEVEN.

GEHEIM WAPEN

Er is een burgeroorlog uitgebroken. Ruimteschepen van de rebellen vallen het Galactic Empire aan. Niet alleen winnen de rebellen de eerste slag, het lukt ze bovendien de bouwtekeningen van het nieuwste geheime wapen te stelen. Het zijn blauwdrukken voor de Death Star, een ruimtestation met voldoende vuurkracht om een complete planeet op te blazen. Prinses Leia wordt echter gevangen genomen en u, Luke Skywalker, wordt ingeschakeld om haar te redden en de plannen te heroveren.

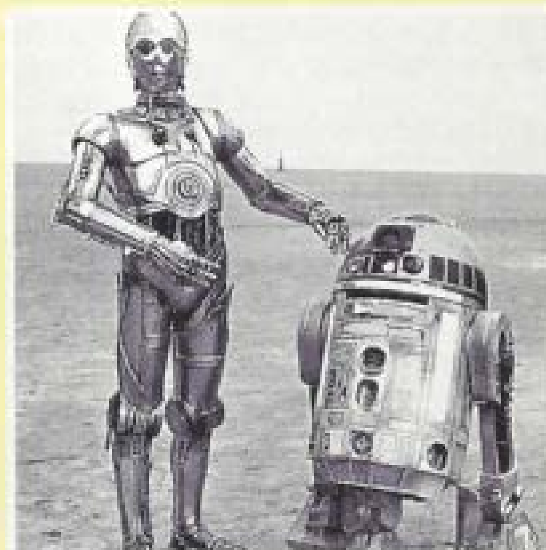
Luke begint het spel aan boord van een 'landspeeder' in de woestijn van Tatooine. Hier moet u onder andere de weggelopen robot R2-D2 zoeken. U verzeilt vervolgens in allerlei grotten waarin van alles te vinden is. Naast betere wapens (zoals de befaamde laser-sabel van Luke) zijn er ook extra levens te verdienen. Ook andere nuttige zaken, als energieschilden voor het ruimteschip Millenium Falcon, zijn hier te vinden. Deze schilden zult u verderop in het spel hard nodig hebben om een vlucht door een asteroiden-gordel te overleven.

Zodra u het ruimteschip Millenium Falcon heeft gevonden en aan boord gaat stijgt u hierin op, ongeacht hoeveel u van de Tatooine woestijn heeft onderzocht. Eenmaal in de ruimte merkt u al snel dat u in een asteroiden gordel terecht bent gekomen, de resten van de planeet Alderaan, vernietigd door de nieuwe Death Star van de Galactic Empire.
Het enige dat u hier kunt doen is de brokstukken ontwijken.
Schieten is niet mogelijk. Elke twee botsingen kosten de Falcon een schild.
Overleeft u ook deze fase van het spel dan wordt u gevangen in de transportstralen van de Death Star en naar binnen gezogen.
Aan boord van de Death Star wordt Leia gevangen gehouden.
U wandelt door zwaarbewaakte gangen op zoek naar de controlekamer.
Met de hulp van R2-D2 kunt u inbreken in de computer waardoor u de beschikking krijgt over een plattegrond van de Death Star. Na Leia te hebben gered en nog een aantal andere taken te hebben volbracht bevindt u zich weer aan boord van de Falcon.
Dit maal wordt u aangevallen door vijandelijke TIE jagers, schieten kan nu gelukkig wel.
U arriveert uiteindelijk bij uw basis in Yavin alwaar u wordt overgeplaatst naar een squadron X-Wing fighters. Als hoofd van dit squadron opent u de beslissende aanval op de Death Star. Door het opblazen van de luchtinlaat van de Death Star creëert u een kernreactie die voor de rest zorgt.

In dit spel voor 1 speler speelt u in eerste instantie de rol van Luke Skywalker. Nadat Han Solo en/of Prinses Leia zijn gevonden kunt u ook in hun huid kruipen. C-3PO, R2-D2 en Obi-Wan Kenobi zijn wel aanwezig maar ze kunnen niet door de speler zelf worden bestuurd. Ze kunnen uitsluitend worden ingeschakeld om hun speciale talenten ten toon te spreiden.

PRODUKTINFO

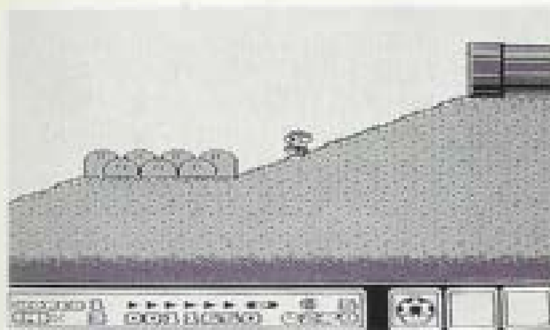
Fabrikant: Lucasfilm Games
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment Systeem
ƒ149,-/BEF 2899



Star Wars is een indrukwekkend spel waarin u als speler heel wat te doen krijgt. Star Wars biedt een interessante mix tussen verschillende spelsoorten, variërend van het in boven-aanzicht rondrijden door een woestijn tot het rondrennen, springen en schieten in een platformspel en een 3D schietspel in de ruimte.
Het spel eist volledige concentratie en is daardoor verdraaid moeilijk. Het gebied dat men moet ontdekken is zeer groot. De speelbaarheid wordt hierbij gelukkig niet uit het oog verloren.

Aanrader!

Harry d'Emme



(toeristische) plekken moeten aangedaan worden.

Ook moet Mario af en toe een tetwat afwijkende actie ondernemen; zo zijn er ondermeer fruitautomaten, "memory"-kaartspellen en meer van dergelijk fraais.

Hier en der in het spel vindt Mario enige voorwerpen, deze kunnen, afhankelijk van de situatie waarin hij zich bevindt, al dan niet gebruikt worden. Deze voorwerpen zijn ondermeer de Super-champignon, het Superblad, het Kikvorspak, Jugem's Wolk, de Toovervleugel, de Hamer, de Toverfluit en het Anker.

Maar ook talloze vijanden zijn Mario's deel, zoals de Para-Goomba, de Para-kevers, de Vuurslang, de Vuur-chomp, de Bloober, Jelectro, de Cheep-Cheep, de Lava Lotus, de Buzzy Beetle, de Spike, de Bomb-omb, de RockyWrench, de Thwomp en de Hot Foot. En dan hebben we het nog niet eens over de Hamer-Broers, de Vuur-Broers en de Moker-Broers!

ACHT WERELDEN

Al deze gevaren staan Mario en Luigi te wachten in de acht werelden die Super Mario Bros. 3 telt.
Mario begint zijn reis in Wereld 1, Grasland. Bij elke beweging wordt hij hier door vele hellingen en vijanden bedreigd. In Wereld 2, Woestijnland, moet hij oppassen voor drijfzand en onaangename verrassingen in de piramide.
Wereld 3, Waterland, is een zompig zootje. Alleen een topzwemmer weet hier te overleven. Hier komt dus dat Kikvorspak van pas!
In Wereld 4, Reuzenland, is alles gigantisch groot, de bergen, rivieren en natuurlijk ook de vijanden. Super Mario is hier slechts een dwergje, kan hij dit overleven?
Wereld 5, Luchtland, is behoorlijk moeilijk maar dat was beer Mario kan vliegen is hier erg nuttig. IJsland, Wereld 6, is gigantisch groot. Maar het is er erg glad, dus voorzichtig!
Wereld 7, Pijpentand, is één groot pijpendoolhof. Kan Mario hier de uitgang vinden?
Wereld 8, Duisterland, is voor iedereen - zelfs Hoog Spel - een raadsel. Hier schijnt zelfs een nieuw wapen te bestaan! Succes!

PRODUKTINFO

Fabrikant: Nintendo
Leverbaar voor:
Nintendo NES: ƒ149,00/BEF. 2899

SuperMario Bros. 3 is het absolute hoogtepunt in de Mario reeks. Razend moeilijk, razend snel en razend groot vormt dit spel een nieuwe stap voorwaarts op het Nintendo NES.
Door de talloze nieuwe mogelijkheden wordt de speler aanvankelijk enigszins tureluurs, maar al snel raakt men gewend aan Mario's capriolen.

Een aanrader voor iedere NES-bezitter!

Harry d'Emme

Super SPACE Invaders

MEER NOG DAN WELK COMPUTERSPEL OOK HEEFT SPACE INVADERS BIJGEDRAGEN AAN HET ONTSTAAN VAN DE GEHELE SPELCOMPUTER-INDUSTRIE. ALHOEWEL PONG IN 1972 EEN GIGANTISCH SUCCES WAS, WAS DE EENVOUD DIE HET AANVANKELIJK ZO AANTREKKELIJK MAAKTE, EVENEENS DE REDEN DAT HET NIET LANG DE AANDACHT GEVANGEN HIELD. MAAR TOEN DE FILM STAR WARS IN 1977 OPNIEUW HET BEGRIP SCIENCE FICTION ONDER DE AANDACHT BRACHT, WAS ER OOK EEN KANS VOOR EEN SPEL DAT JAN-MET-DE-PET IN STAAT STELDE HET ZOALS LUKE SKYWALKER ALIENS WEG TE BLAZEN.

Space Invaders werd ontwikkeld door het Japanse bedrijf Taito voor de amusementshallen. Het "pom-pom-pom" gedreun veroverde Japan, in die mate zelfs dat er een compleet tekort aan 100 yen munten ontstond. Ook in Amerika was de coin-op (spel in de gokhallen waarin een munt (coin) gegooid moet worden) een enorm succes.

ER WAS EENS... DE VCS2600

Dat Space Invaders de spelcomputerindustrie deed ontstaan baseren we op het feit dat tot het verschijnen van Space Invaders de Atari VCS2600 spelcomputer een complete mislukking was. Maar toen Space Invaders kwam, wilde opeens ieder Amerikaans kind een Atari om het spel thuis te kunnen spelen. Meer dan 20 miljoen Atari's werden er in zeer korte tijd verkocht. Tot op heden overigens nog wordt de Atari 2600 verkocht, en nog immer is *Space Invaders* een van de meest populaire spellen erop.

Alhoewel het originele *Space Invaders* tamelijk vergeleken met de spellen van vandaag, is het ontegenzeggelijk zeker een heftig spel. U bevindt zich eenzaam en verlaten aan de bodem van het scherm, tegenover een meedogenloos leger vreemde wezens: 55 in totaal tegen u alleen. Ze gooien bommen en komen langzaam maar zeker omlaag vallen. Naarmate u meer aliens vernietigt versnelt het tempo waarmee ze omlaag komen. Hebben ze u eenmaal bereikt dan is ook dit leven weer ten einde. Aanvankelijk bent u zo geconcentreerd op de aliens dat u de UFO's die iedere 25 seconden bovenin het scherm verschijnen over het hoofd ziet. Maar juist deze leveren extra veel punten op!

Toch is *Space Invaders* spelen meer dan puur 'blasten'. Ook strategisch inzicht is nodig: zo ontdekten slimme spelers dat hoge scores mogelijk waren door juist de aliens niet zo snel mogelijk te vernietigen maar door ze traag te houden (dus niet te veel schieten) maar juist alleen de UFO's af te knallen. Daarvoor moeten de twee kolommen aan weerszijden weggeschoten worden zodat het langer duurt voordat de kant van het scherm bereikt wordt. Want bij het bereiken van de kant van het scherm zakken de aliens één plaats omlaag en versnellen. Er was zelfs een genie dat uitvogelde dat om de maximale 300 punten voor het neerhalen van een UFO te krijgen de eerste UFO met het 23ste schot geraakt moest worden en iedere volgende UFO met het 15de schot daarna.

Heeft u een originele *Space Invaders* thuis? Probeer deze tactiek eens!



Het oude *Space Invaders* heb ik wel eens gespeeld, maar het kon mij niet echt boeien. De actie bleef altijd gelijk: sjompende aliens die steeds sneller omlaag kwamen.

***Super Space Invaders* echter bevat zoveel variatie dat ik steeds weer opnieuw begin. En dan heb ik het niet alleen over de steeds variërende opbouw van de velden met de aliens en 'Boss-monsters', maar ook over de grappen en grollen die het spel bevat, zoals dat op sommige velden aliens twee keer zo groot terugkomen en dan ook diverse malen getroffen moeten worden om weer te verdwijnen!**

Perfect!

Henk Menning

NU!

Super Space Invaders is een compleet vernieuwde versie van het originele *Space Invaders*. Nieuwe velden, technieken, strategieën van de aliens zijn toegevoegd, ook zijn hier en der de tegenwoordig zo populaire 'Boss-monsters' toegevoegd. Bovendien levert het neerhalen van de UFO's niet alleen punten maar ook extra's op. Daarvoor moet dan wel het omlaag dwarrelende restant van de UFO opgevangen worden - verbazingwekkend overigens hoezeer dit lijkt op de bonussen in Taito's Arkanoid - maar u krijgt daarvoor wel onder meer schilden of een allesvernietigende laserstraal. Alhoewel er vele tientallen nieuwe velden met afwijkende formaties aliens zijn, blijft in de basis het spel gelijk aan het origineel.

U bevindt zich eenzaam onderin het scherm en moet het nog steeds tegen horden aliens opnemen.

Succes!

PRODUKT INFO

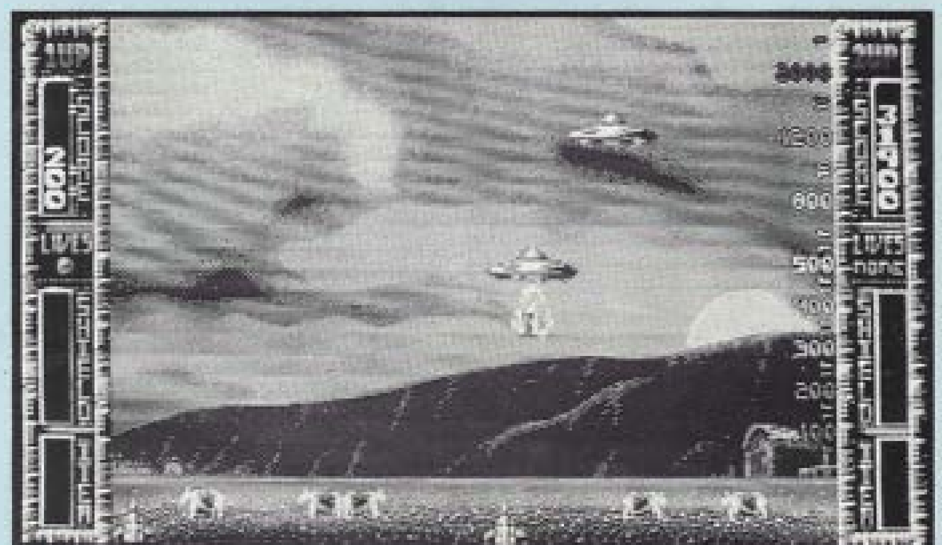
Fabrikant: Domark
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/BEF. 1799
Atari ST ƒ 89,50/BEF. 1799
C64 cass ƒ 39,95/BEF. 799
C64 disk ƒ 59,50/BEF. 1199
MS-DOS ƒ 99,00/BEF. 1999
Videokaarten: CGA/EGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib

Eigenlijk weet ik niet wat te denken van *Super Space Invaders*. Om een goede vergelijking te kunnen maken heb ik de Atari 2600 versie maar eens uit het archief getrokken. Simpele graphics maar zenuwslopend! Waarom dan heb ik bij *Super Space Invaders* een gevoel van verveling?

Grafisch gezien is *Super Space Invaders* het absolute einde. Het intro en de animaties tussen de verschillende scènes zijn grandioos, de einddemo - mocht je daar ooit komen, gelukkig had ik een trucje van Domark gekregen - is subliem! Misschien doen de uiterst fraaie graphics (sommige achtergrond-graphics zijn ongekend) teveel verwachten! Op zich is dit een uitstekend spel alhoewel - zeker op de Amiga - te traag.

Jammer, maar *Super Space Invaders* kan mijn aandacht niet vasthouden.

Helen Bakels



EINDELOOS BRIDGE 3

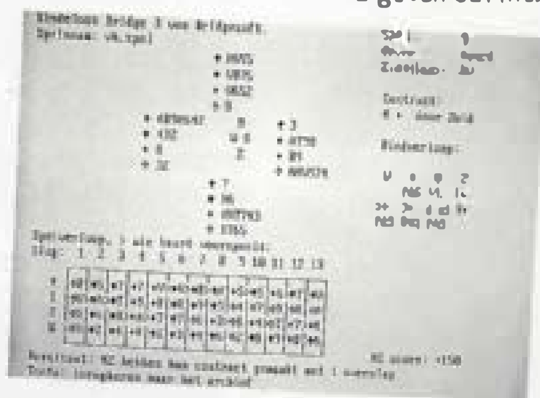
HET NEDERLANDSE BEDRIJF BRIDGESOFT TIMMERT AL JAREN AAN DE WEG MET BRIDGEPROGRAMMA'S VOOR DE COMPUTER. ONLANGS KWAM HUN NIEUWSTE TELG, EINDELOOS BRIDGE 3, BIJ ONS BINNEN TER RECENSIE.

MAAR EERST EVEN DIT

Ik wil graag beginnen met een anecdote die ik vele jaren geleden hoorde van een fervent bridger, die we Jan zullen noemen. Zoals de beste verhalen werd ook dit na afloop van een clubavond aan de bar verteld. Jan vertelde kortgeleden een internationaal parentoernooi te hebben gespeeld in Juan les Pins. Tijdens dit toernooi speelde hij onder andere tegen Samuel M. Stayman, inderdaad de bedenker van die conventie. Op Stayman's vraag of men de Stayman-conventie speelde antwoordde Jan: "Nee, wij spelen de verbeterde Stayman." Deze 'grap' was vervolgens voldoende om Stayman, die in zijn beste jaren nog met het Amerikaanse team wereldkampioen was geworden, een zeer slechte score te bezorgen.

BRIDGE IN VOGELVLUCHT

Dit edele kaartspel wordt gespeeld door twee teams van twee personen. Aan de hand van regels, het zogenaamde biedsysteem, wisselen de spelers informatie uit door het doen van biedingen. Deze geven aan de partner - en de tegenstanders - onder andere aan hoeveel punten en welke kaartverdeling men heeft. Nadat drie achtereenvolgende spelers hebben gepast is het contract vastgesteld. De partij die het hoogste heeft geboden, verplicht zich hiermee het geboden aantal slagen plus de zes vaste slagen, het boekje', binnen te halen. Nadat de tegenpartij de eerste kaart heeft uitgespeeld legt de partnervande spelleider zijn kaarten open op tafel en gaat verder door het leven als de 'dummy'. De spelleider bepaalt vervolgens welke kaarten er uit de 'dummy' worden gespeeld.



OPTIES

Eindeloos Bridge 3 kan op verschillende manieren worden gespeeld. Om te beginnen kan men losse spellen spelen die door de computer worden geschud. Het is echter ook mogelijk twee verschillende soorten toernooien te spelen, namelijk een Butler- of een parentoernooi. Bij een Butlertoernooi wordt de door de speler behaalde score na elk spel vergeleken met de gemiddelde score van alle NZ paren, de zogenaamde datumscore. Bij een parentoernooi wordt uw score ook vergeleken met die van de overige deelnemers. Aan de hand van een frequentiestaat wordt hier gekeken hoe vaak een bepaalde score tijdens het toernooi is voorgekomen. Uw score wordt vervolgens in een percentage uitgedrukt.

Dit percentage wordt in *EB3* na elk spel bijgewerkt.
De programmadiskette bevat als voorproefje zowel een Butler- als een parentoernooi met 16 spellen. Bridgesoft hoopt in de toekomst elk kwartaal een datadiskette met 100-150 toernooispellen uit te brengen.

MANIPULATIES

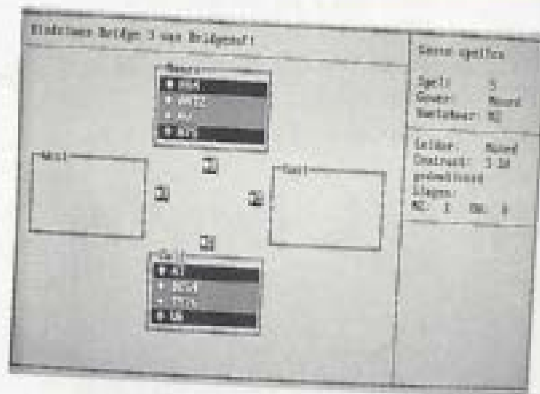
Behalve de hierboven genoemde standaard instellingen kan men *EB3* opdracht geven het delen van de kaarten onder door uzelf gestelde voorwaarden te doen. In een optiescherm kunt u voor noord en zuid afzonderlijk invoeren hoeveel punten deze spelers minimaal en maximaal moeten krijgen. Hetzelfde geldt voor de kaartverdeling. Men kan dus bijvoorbeeld ingeven dat men zuid een kaart wil geven die 20 punten bevat met 7 schoppen en 6 harten, terwijl noord 6 schoppen en 7 harten moet krijgen die ook 20 punten waard zijn. Het programma begint vervolgens de kaarten te schudden en gaat daarmee net zolang door tot aan de gestelde voorwaarden is voldaan.
In bepaalde gevallen is het onmogelijk een kaartverdeling te krijgen volgens de opgegeven specificaties. Een hand met 13 schoppen kan nu eenmaal nooit meer of minder dan 10 honneurpunten bevatten.

In gevallen waarin het wat minder voor de hand ligt dat een gewenste combinatie onmogelijk is kan het schudden worden afgebroken om nieuwe specificaties in te voeren.

ANDERE OPTIES

Na het spelen van een los spel kan men dit desgewenst opslaan in een database. De op deze manier opgeslagen informatie bewaart niet alleen de kaartverdeling, maar ook het biedverloop, alsmede het verloop van het spel slag voor slag.
Een opgeslagen spel kan opnieuw worden geboden, gespeeld, bekeken en uitgeprint.

Zelf kaartverdelingen, alsmede kwetsbaarheden en deler, invoeren om probleemhanden na te spelen is ook mogelijk. Het invoeren van de kaartverdeling gebeurt op eenvoudige wijze via een apart invoerscherm. Men hoeft slechts drie handen in te geven waarna de resterende kaarten automatisch worden toebedeeld aan de vierde speler.



Tijdens het biedverloop kan de speler informatie opvragen over de handen van de andere spelers. Naarmate de biedronde verder vordert, wordt deze analyse bijgewerkt.

ACOL

***Eindeloos Bridge 3* biedt volgens het standaard ACOL systeem, waaraan een aantal veelgebruikte conventies is toegevoegd, zoals Stayman, Blackwood, negatief doublet, transfers, zwakke 2-openingen en controle-biedingen. De conventies zijn desgewenst uit te schakelen.**

Eindeloos Bridge 3 kan op de harde schijf worden overgezet, maar voor het opstarten moet van de originele diskette een code worden uitgelezen. Persoonlijk blijf ik deze beveiliging erg vervelend vinden. Ik zou liever een codewiel zien zoals bijvoorbeeld Accolade gebruikt. Bridgesoft biedt gelukkig wel een service waarbij een defect geraakte sleuteldiskette voor een gering bedrag kan worden vervangen. Het is mogelijk om *EB3* vanaf 3.5" diskette te spelen, maar op machines met uitsluitend 5.25" drives is installatie op harddisk verplicht.

Het bedieningsgemak van *EB3* is groot en de speelsterkte is - zeker voor huiskamergebruik - meer dan voldoende.
Om Bridge op een redelijk niveau te beoefenen is, behalve talent, veel en regelmatig spelen een vereiste. EB3 kan hierbij een belangrijk hulpmiddel zijn doordat het onvermoeibaar een ongelimiteerd aantal spellen kan schudden. Stelt u zich alleen als eens de luxe voor van een partner die u van alle fouten de schuld kan geven zonder dat deze in woede ontsteekt.

Aanbevolen voor de serieuze bridgers die niet altijd voldoende medespelers kunnen optrommelen.

Peter Nouzo

PRODUKTINFO

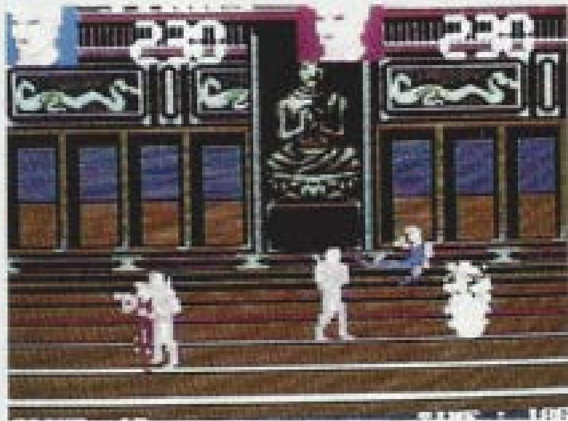
Fabrikant: Bridgesoft
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 149,00 / BEF 2899
Toernooidiskettes ƒ 0,30 / BEF 6 per spel, excl. verzendkosten
Videokaarten: EGA/VGA
Geluidskaarten: geen

DOUBLE DRAGON 3

The Rosetta Stone

HET BEGON ALLEMAAL IN *DOUBLE DRAGON*, EEN WERELDHIT VAN DE EERSTE ORDE ZOWEL IN DE HALLEN ALS OP ZO WAT IEDERE (SPEL)COMPUTER. EN NET ALS IN DE FILMWERELD KRIJGT EEN SUCCES EEN VERVOLG. DAT WAS EERST NATUURLIJK *DOUBLE DRAGON 2* EN NU IS DAN EINDELIJK - ZEER ORIGINEEL - *DOUBLE DRAGON 3* VERSCHENEN.

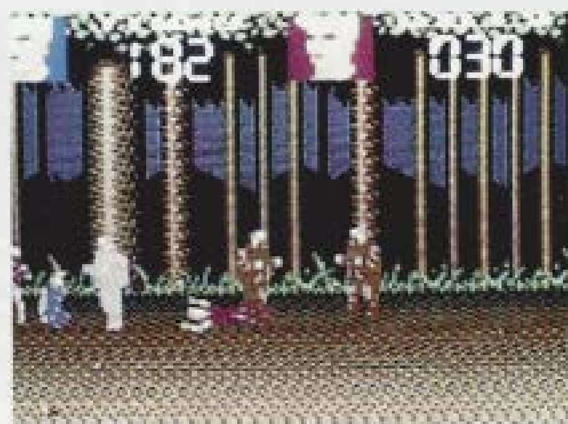
BROERS



De *Double Dragon* spellen hebben als hoofdpersonen de tweelingbroers Jimmy en Silly Lee, formidabele vechtsporters. In *Double Dragon 3* is het slecht gesteld met de wereld. Om het kwaad te verdrijven dienen de broers de Rosetta Steen te vinden. Deze is echter in drie stukken gebroken en verspreid over de gehele wereld. Slechts een oude waarzegger en de kwade macht die hierachter zit weten waar de stukken verborgen zijn.

OP REIS

De broers beginnen hun tocht in Amerika, maar de reis voert al snel naar China, Japan, Italië en Egypte. Al karate-end banen ze zich een weg. In ieder veld moet binnen een bepaalde tijd het doel bereikt worden, waarbij bovendien aan het eind van ieder veld een onaangename verrassing te wachten staat.



Onderweg worden niet alleen tegenstanders met de blote vuist uit de weg geruimd, ook kunnen de broers wapens gebruiken. Gelukkig hebben ze ook wat (beperkte) financiële mogelijkheden, dit geld kan gebruikt worden om extra levens, energie of speciale vaardigheden te kopen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Storm
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/BEF. 1799
Atari ST ƒ 89,50/BEF. 1799
C64 cass ƒ 39,95/BEF. 799
C64 disk ƒ 59,50/BEF. 1199
MS-DOS ƒ 119,00/BEF. 2299
Videokaarten: EGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib

Double Dragon 3 is het zoveelste hak-en-sla-der-op spel (dus nog steeds dat gestreep niet afgeleerd sinds *Terminator* in *HS7*. Red) dat er prachtig uitziet maar feitelijk veel te weinig waar voor het geld biedt. Zeker de MS-DOS versie is schandalig duur, helemaal voor wat geboden wordt. Afblijven!

Helen Balens

DD3 is meer van hetzelfde en dan nog niet eens oogverblindend beter: slaan, duwen, hakken, trappen, kicken en ondertussen proberen zover mogelijk te komen. Alles ziet er perfect uit, de muziek is sfeervol maar toch heb ik na enige tijd het gevoel dat het allemaal niet hoeft. Met name het originele *Double Dragon* biedt meer dan genoeg om deze middelmatige opvolger volledig overbodig te maken. Voor de liefhebber!

Peter Nouzo

Oh No! More Lemmings

IN HOOG SPEL 4, PAG. 29 HEEFT U KENNIS KUNNEN MAKEN MET *LEMMINGS*, HET FAMEUZE SPEL WAARIN U LEMMINGS VAN DE ONDERGANG MOET ZIEN TE REDDEN. DOEL IN HET SPEL IS DE ARME BEESTJES DOOR EEN VELD NAAR DE UITGANG TE LEIDEN; LUKT DIT NIET DAN KOMEN ZIJ JAMMERLIJK OM.



U kunt ingrijpen door middel van icons onderin het scherm. Hiermee geeft u de lemmings opdrachten. Zo kunt u een normaliter niet echt getalenteerde lemming bombarderen tot tunnelgraver, waar hij dan ook direct aan zal beginnen. Het is echter uitkijken geblazen, de lemming is volhardend. Hij zal doorgraven totdat hij het loodje legt; uiteraard grijpt u tijdig in!

Ook kunt u de lemmings bruggen laten bouwen, met parachutes uitrusten om vervolgens van die brug af te springen enzovoorts.

NIEUWE VELDEN

Met *Oh No! More Lemmings* voegt u honderd nieuwe velden toe aan het origineel, waarbij de eerste velden u meer het spelen bijbrengen dan echt moeilijk zijn. Daarna gaat het van dik hout zaagt men planken.



Oh No! More Lemmings is op twee manieren leverbaar, als datadisk voor diegenen die het oorspronkelijke spel al hebben of als zelfstandig spel voor wie nog beginnen moet.

Oh No! More Lemmings is overduidelijk meer van hetzelfde. Waarbij aangetekend dient te worden dat de eerste velden zeer eenvoudig zijn en duidelijk gericht zijn op het leren omgaan met het spel. Als zodanig horen deze velden dan ook niet op de datadisk thuis, maar veeleer bij het losstaande spel.

De nieuwe velden zijn onuitstaanbaar moeilijk en zullen menig hoofdbreken kosten.

Kortom, best wel leuk, maar de prijs die Psygnosis voor deze datadiscs durft te vragen is schandalig. Dat had best wel wat minder gekund en wat mij betreft: voor deze prijs zou ik het nooit aanschaffen!

Harry d'Emme

PRODUKT INFO

Fabrikant: Psygnosis

Leverbaar als:

Datadisk voor:
Amiga: ƒ 79,50/BEF. 1599
Atari ST: ƒ 79,50/BEF. 1599
MS-DOS: ƒ 89,50/BEF. 1799

Compleet spel voor:
Amiga: ƒ 89,50/BEF. 1799
Atari ST: ƒ 89,50/BEF. 1799
MS-DOS: ƒ 99,00/BEF. 1999

Volfied

TAITO IS EEN BEKENDE NAAM IN DE ARCADE HALLEN. VELE HITS HEEFT DIT JAPANSE SOFTWAREHUIS DAAR GEKEND, VARIEREND VAN KEIHARDE ARCADE ACTIE IN *OPERATION WOLF* TOT DE SNOEZIGE ACTIE IN EEN 'CUTESY GAME' ZOALS *BUBBLE BOBBLE*.

Maar Taito kent ook meer esoterische spellen zoals *Plotting* en *Puzznic*, waarbij andere spelelementen zoals strategisch inzicht belangrijk zijn. Ook *Volfied* valt in die categorie.

QIX

Toen Atari enige jaren geleden de Atari 400/800 computer introduceerde was een van de eerste spellen welke leverbaar waren het fameuze *Qix*. De ware eenvoud zelve maar ongekend verslavend. *Qix* was een licentie van Taito, waar ook enkele andere Atari successen zoals *Space Invaders* en *Galaxians* vandaan kwamen.

Reeds twee jaar geleden kondigde Ocean aan *Qix* in een compleet nieuwe versie uit te zullen brengen voor de huidige microcomputers. En alhoewel bezitters van onder andere de Sega Mega Drive reeds enige tijd kunnen genieten van dit verslavende spel, is *Qix* voor computers als de Amiga en Atari ST nooit op de markt gekomen.

Tot *Volfied* op onze burelen terechtkwam. Wie schetst onze pure verbazing toen dit een super uitvoering van het op de redactieburelen zo geliefde *Qix* bleek (er staat op de redactie een Atari 800 uitsluitend om *Qix* te kunnen spelen). Een andere verrassing was dat *Volfied* niet van Ocean kwam maar van Empire, de mensen achter ondermeer Team Yankee.

HELP

Noch de handleiding noch de doos bevatten enig achtergrond verhaal. Het spel kent wel wat introductie schermen welke in een dermate gebrekkig Engels gesteld zijn dat de Japanse oorsprong overduidelijk is. Vertaald als volgt: *"Het was een lange reis, het ruimteschip Monotros terug gekeerd naar zijn planeet Volfied. Maar Volfied was reeds in ruïnes veranderd door invasie van aliens. In die tijd ontving hij een SOS van het verzet, hij besloot de bevolking te bevrijden van de aliens."*

Volfied bestaat uit een groot aantal velden waarbij in ieder veld de opdracht gelijk is: vul zoveel mogelijk in, een soort 'landje veroveren' derhalve. Dit invullen gaat vrij eenvoudig door met het zogenaamde "Scanner schip" delen van het veld af te bakenen. Aan het begin van een veld bevindt het "scanner schip" zich midden onderin het beeld op de omkadering van het veld. Het kader van het veld wordt de "Schildlijn" genoemd. Hierover kunt u het "Scanner schip" vrijelijk bewegen en bent u veilig, wanneer de aliens in het veld u raken gebeurt er niets. Om delen af te bakenen zult u de "Schildlijn" moeten verlaten. Door op de vuurknop te drukken verlaat u de "Schildlijn", waarbij u tijdens het bewegen over het veld een dunne lijn trekt. Op het moment dat u weer terugkeert op de "Schildlijn" wordt het door u afgebakende terrein plus eventueel daarin aanwezige aliens vernietigd. De hierdoor ontstane, "nieuwe" omranding van het veld is wederom de "Schildlijn". Op het moment dat u meer dan 80% van het scherm op deze wijze vernietigd hebt, heeft u dit level gewonnen. U krijgt bonuspunten voor elk procent boven de 80.

Echter, ook in *Volfied* is het leven ingewikkelder dan het klinkt. Op het moment dat u namelijk de "Schildlijn" verlaat bent u kwetsbaar, wanneer een alien of een kogel van een eventueel aanwezig "Boss-monster" u raakt verliest u een leven. Ook wanneer een alien de door u getrokken lijn raakt, kan dit een leven kosten. De alien zendt dan namelijk langs de lijn een vuurbal op u af, indien u de "Schildlijn" niet op tijd weet te bereiken kost dit u een leven.

Op ieder veld zijn er een aantal bonusblokken welke, wanneer u ze op weet te nemen in een afgebakend gebied - en daarmee te vernietigen - nuttige extra's kunnen opleveren zoals wapens om mee te schieten. Sommige blokken bevinden zich op een vaste plek, andere verschijnen af en toe op willekeurige plaatsen in het veld. Een zeer nuttig extra is de "Tijdstop" waarmee alle tegenstanders stil gezet worden voor een bepaalde tijd. Ook zijn er speciale bonusblokken waarmee u het veld in één keer uitspeelt.



Empire heeft *Volfied* met succes over weten te zetten van het hallenorigineel. Alleen de C64 versie valt me een beetje tegen, alhoewel het een lekker speelbaar spel blijft. *Volfied* is, net als aartsvader *Qix*, eenvoudig maar zeer verslavend. Een spel om toe te voegen aan de reeks *Tetris*, *Pipe Mania* en *Klax*. Perfect!

Peter Nouzo



Volfied is een waanzinnig goed spel, met recht de ultieme opvolger van Qix. Naar ik begrepen heb is Volfied ook in de hallen een groot succes, en terecht. De eenvoud zelve is Volfied; een spel dat je genadeloos aan de buis gekluisterd houdt. Volfied is door de grote hoeveelheid rondzwervende aliens en soms buitensporig grote "Boss-monsters" behoorlijk moeilijk, zeker de latere levels. En je aarzelt dan ook soms wel eens wanneer je eenmaal met een lijn begonnen bent. Gelukkig kun je, in tegenstelling tot het oorspronkelijke Qix even stoppen voordat je de lijn verder trekt, het is zelfs mogelijk helemaal terug te gaan langs de lijn en deze daardoor op te lossen. In Qix is dat niet mogelijk, aarzelen of terugkeren brengt je tot ontploffing.

Helen Balens

PRODUKT INFO

Fabrikant: Empire
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/BEF. 1799
Atari ST ƒ 89,50/BEF. 1799
C64 cass ƒ 39,95/BEF. 799
C64 disk ƒ 49,50/BEF. 999
MS-DOS ƒ 99,00/BEF. 1999
Videokaarten: CGA/EGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib

Versies voor Sega en Nintendo zijn in ontwikkeling.



ROBOTRON 2084

EUGENE JARVIS, DIE IN 1980 HET INMIDDELS KLASSIEKE SPEL *DEFENDER* OP DE BEZOEKERS VAN DE SPEELHALLEN LOSLIET, MAAKTE HET DE SPELERS TWEE JAAR LATER OPNIEUW ERG LASTIG MET ZIJN CREATIE *ROBOTRON 2084*.

Anno 2084 heeft onze technologische ontwikkeling een gevaarlijk hoogtepunt bereikt. De mensheid probeert de robot te perfectioneren maar dit loopt vreselijk uit de klauwen. De gecreëerde Robotrons zijn té intelligent geworden. Door hun onfeilbare logica zijn ze ervan overtuigd dat een ras dat dom genoeg is om Robotrons uit te vinden niet beter verdient dan uitgeroeid te worden.
De bevolking is inmiddels al goeddeels opgeruimd door de ontspoorde robots als u wordt aangetrokken om de laatsten der mensheid te beschermen door de mechanische moordenaars op te blazen. Het is dus maar goed dat u door een foutje bij de genetische manipulatie over super-menselijke krachten beschikt.

De confrontatie tussen u en de robots vindt plaats in een soort arena die van bovenaf wordt getoond. Tijdens de eerste paar momenten van elk level bent u onkwetsbaar, een leuke bijkomstigheid die u kunt uitbuiten om alvast wat tegenstanders op te blazen en een veiliger positie in te nemen.
Behalve robots vernietigen moet u proberen de rondlopende mensen te redden door ze aan te raken. U kunt ze gelukkig niet per ongeluk doden.
De arena wordt bevolkt door verschillende soorten robots, zoals de 'grunts' die het op u voorzien hebben. De rondlopende 'brains' hebben tot taak om andere mensen te herprogrammeren.

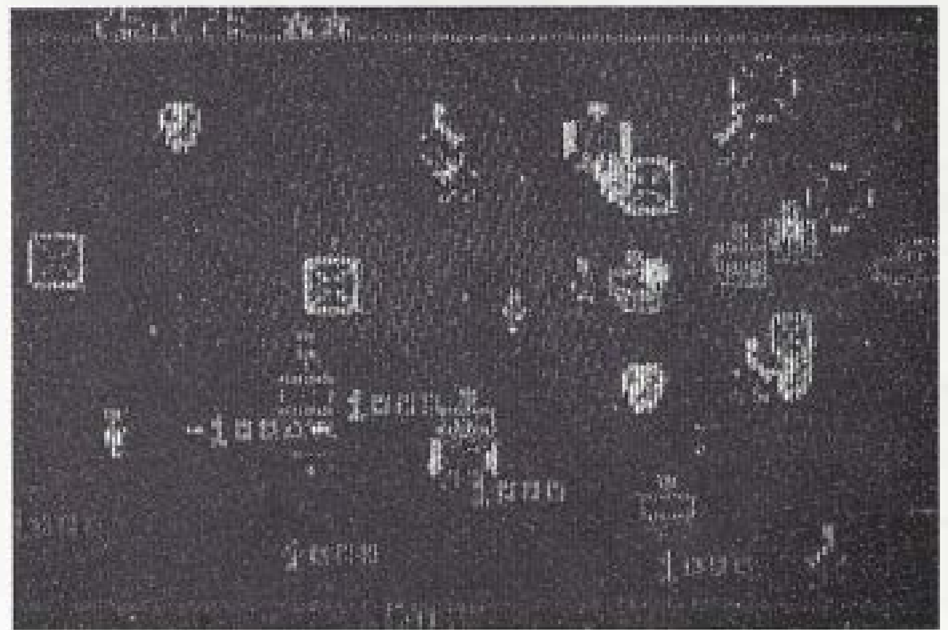
Het spel zoals dat destijds in de hallen stond, werd met twee joysticks bestuurd. Een om te bewegen en de andere om de richting te bepalen waarin het onophoudelijke spervuur moest worden gericht. In de versies voor de huiskamer - en dus ook voor de Atari Lynx - is een andere besturingsmethode gekozen.
Bij de Lynx kan men uit drie manieren kiezen. Om te beginnen de oude manier waarbij ononderbroken wordt geschoten in de looprichting, maar het is ook mogelijk zelf de richting van het vuur te bepalen of om alleen te schieten wanneer u dat wilt.

**Robotron *2084* heeft graphics uit: het jaar nul. Maar nee, laat ik eerlijk zijn. De graphics stammen uit: het jaar 3 n.C. (Na computerspelen) waarbij we de jaartelling laten beginnen bij 1979.
Desondanks is het een prima spel dat bij mij golven van nostalgie opriep.
In eerste instantie is de besturing wat lastig maar na een paar maal het onderspit gedolven te hebben is dit: euvel overwonnen. Wat dan overblijft is een prima schietspel en dan niet alleen voor de ouderen onder ons die te kampen hebben met een aanval van nostalgie.**

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Shadowsoft
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00/BEF 1699



VIKING CHILD

EEN EEUWENOUDE VOORSPELLING IS DAN TOCH NOG UITGEKOMEN. ER IS EEN JONGE VIKING GEBOREN DIE VOORBESTEMD IS OM TOE TE TREDEN TOT DE RANGEN DER GROTE HELDEN, MAAR VOOR HEM DIE EER TE BEURT VALT ZAL HIJ IN HET VOORPORTAAL VAN HET WALHALLA STRIJD MOETEN LEVEREN MET DE BOZE GOD LOKI.



LIFE OF BRIAN

De jonge Viking die geboren is, wordt Brian gedoopt. Aan de zuigeling worden goddelijke krachten toegedicht. Hij zou degene zijn die eindelijk de mensheid zou kunnen verlossen van het kwaad dat door Loki is aangericht.
Natuurlijk duurt het niet lang voordat dit nieuws ook Loki ter ore komt. Hij besluit daarop de familie van Brian in een onbewaakt ogenblik te ontvoeren. Hij hoopt Brian hierdoor naar zijn rijk te lokken om hier definitief met hem af te rekenen. Brian heeft geen keuze en gaat, slechts gewapend met zijn kleine zwaardje, op pad.
Onderweg wordt hij zwaar op de huid gezeten, maar gelukkig krijgt hij voor het doden van zijn tegenstanders regelmatig goudstukken waarmee hij in de winkels die her en der te vinden zijn bommen, toverdrankjes, extra energie, een extra leven en andere nuttige zaken kan aanschaffen. Ga echter niet te snel over tot aanschaf want de prijzen kunnen van winkel tot winkel nogal sterk variëren.

OH BOY!

Het beeldscherm is in drie segmenten verdeeld. Het grootste deel hiervan toont Brian en zijn omgeving. Bovenin beeld wordt de score weergegeven, alsmede de hoeveelheid goudstukken die onze jonge held heeft verzameld. Langs de onderkant van het beeld zien we hoeveel en welke extra wapens Brian bezit en over hoeveel levens en energie hij nog beschikt.

Viking Child ontpopt zich al snel tot een variant op het thema *Wonderboy* en dergelijke spellen. Met andere woorden de speler bestuurt een poppetje door een landschap dat bestaat uit verschillende platformen.
De weg naar Loki's onderkomen voert door een aantal verschillende gebieden die worden bevolkt door de handlangers van Loki.
Na het voltooien van een gebied krijgt de speler een wachtwoord, zodat men tenminste niet iedere keer helemaal opnieuw hoeft te beginnen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Imagitec Design Ltd.
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00/BEF 1799

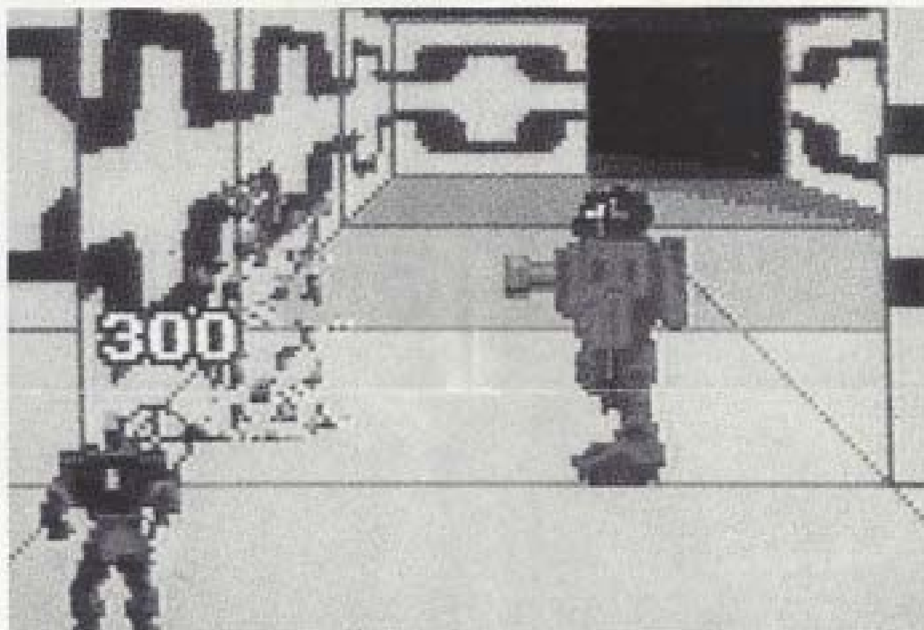
Toen *Viking Child* zo ongeveer een jaar geleden uitkwam voor de Amiga vond ik het geen onaardig spel. Weliswaar was het niet spectaculair en het was niet veel meer dan de zoveelste *Wonderboy* of *Mario* kloon, maar het had wel iets.

Hetzelfde spel is nu ook verkrijgbaar voor de Atari Lynx. Op deze machine viel het me echter nogal tegen. De graphics zijn weliswaar fraai, maar de actie is gewoon te traag om de aandacht, althans de mijne, lang gevangen te houden.

Harry d'Emme

XYBOTS

HET IS WEER EENS ZO LAAT. HET LOT VAN DE MENSHEID RUST IN UW HANDEN! DOORKRUIS DE LAATSTE MENSELIJKE BASIS IN DE RUIMTE EN ONTDOE DEZE VAN DE BUITENAARDSE INDRINGERS.



ALARM

Een ruimtestation, van vitaal belang voor de verdediging van de Aarde, is bezet door meedogenloze Xybots. Het is uw taak om (alleen of met behulp van een andere speler) deze Xybots te vernietigen en het ruimtestation weer onder controle te krijgen. Faalt u, dan is de Federatie gedwongen haar plannen voor het koloniseren van de ruimte stop te zetten en dit zal onherroepelijk het einde der mensheid betekenen.

Xybots speelt zich af aan boord van het ruimtestation. De vele gangen maken het tot een waar doolhof. Gelukkig kan men op elk gewenst moment een plattegrond van het station oproepen om te bekijken waar men zich precies bevindt en waar de uitgang naar het volgende niveau is.
De plattegrond biedt echter nog meer informatie, waarvan sommige elementen afhankelijk zijn van het geïnvesteerde bedrag, maar laat ons niet op de ontwikkelingen vooruitlopen.

Op uw speurtocht door de gangen is een aantal dingen van belang. Van levensbelang is de hoeveelheid energie die u heeft: voor het laten functioneren van het overlevingspak dat u draagt. Naarmate de tijd verstrijkt neemt deze energie af, dus u zult zo snel mogelijk moeten handelen.
Behalve een grote variëteit aan tegenstanders kan men in de gangen onder andere geld, sleutels en energie-units vinden. De sleutels kunnen worden gebruikt om geheime doorgangen te ontsluiten, welke naar warps naar hogere niveaus voeren. De energie-units laden de accu van uw pak weer op en het geld kan worden gebruikt om aan het einde van het niveau extra's te kopen. Zo kan men radar toestellen aanschaffen die de positie van de tegenstanders aangeven en of de gangen in het huidige niveau in kaart brengen, maar ook een effectiever wapen bijvoorbeeld.

In de twee-speler modus is samenwerking een belangrijk gegeven. Men kan geld geven aan de partner zodat ook deze zich beter kan voorbereiden op het volgende niveau.

Ik vond Xybots een zeer aardig schietspel. De aandrang om het volgende level te halen was dermate groot dat ik het spel maar moeilijk kon neerleggen. Xybots is een goede conversie van het spel zoals dat uit de speelhallen bekend is. De graphics zijn uitstekend en alles beweegt behoorlijk vloeiend.

Het is zeker geen al te moeilijk spel en ik vermoed dat ervaren zappers er met niet al te veel problemen doorheen zullen wandelen. Maar ondanks dat is Xybots een prima spel dat z'n geld dubbel en dwars waard is.

Henk Menning

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00/BEF 1799
1 of 2 spelers

IN DIT GOLFSPEL VOOR DE LYNX KUNNEN 1 TOT EN MET 4 SPELERS IN ENGELAND, AMERIKA OF JAPAN EEN BALLETJE SLAAN.

AWESOME GOLF



FORE!

Nadat het spel gestart is, is de eerste keuze die voor een baan in Engeland, Amerika of Japan. Vervolgens wordt een overzicht van de gekozen baan getoond en wordt de speler gevraagd zich in het clubhuis te melden. Hier kan een naam worden ingevoerd, kan men bepalen of er een wedstrijd wordt gespeeld of dat men wil oefenen op de 'driving range'. Het is bovendien mogelijk om een oefenronde te spelen. Tijdens zo'n oefenronde kan men dan elke willekeurige hole kiezen. Ook kan men het geslacht van de golfer en de kleur van zijn/haar kleding kiezen. De windkracht kan worden ingesteld op drie niveaus, variërend van nihil tot zware wind. Om er voor te zorgen dat een ongeoefende speler het met enige kans op succes tegen een meer ervaren tegenstander kan opnemen, kan per speler een handicap worden ingegeven tussen 0 en 28. (Voor nieuwelingen in de golfsport, een handicap is een voorgift die een wat minder geoefende speler krijgt op een betere tegenstander.)

Na deze voorbereidende handelingen kan men het clubhuis verlaten en koers zetten naar de eerste hole.
In Awesome Golf wordt de baan van bovenaf getoond. Met behulp van het joypad kan men de gehele hole verkennen voordat men begint. Het is zelfs mogelijk om in- en uit te zoomen. Met een in beeld verschijnende cursor kunt u de richting van de slag aangeven. Houdt hierbij wel rekening met de wind. Windrichting en -kracht worden aangeduid door wolkjes die over waaien.

Uw golftas bevat een complete set clubs. De lengte van de slag is niet alleen afhankelijk van de gekozen club, maar ook van de omstandigheden. Ligt de bal in een bunker dan is bijvoorbeeld het gebruik van een driver zinloos.

De manier waarop de kracht van de slag en het effect worden bepaald wijkt iets af van andere golfspellen. Meestal is het namelijk zo dat er een balk in beeld is waar in een meter de slagkracht aangeeft. Bij Awesome Golf beweegt de meter zelf. Het is nog wel als bij andere golfspellen op de computer de bedoeling om een aantal malen op tijd op de vuurknop te drukken. De eerste maal om de swing te starten, een tweede keer om de kracht van de slag te bepalen en tenslotte nog een keer om het effect te geven.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00/BEF 1799
(1 t/m 4 spelers)

Met Awesome Golf kunnen nu de bezitters van een Atari Lynx die van golf houden eindelijk hun hart ophalen.
Het spel wordt gelardeerd door wat aardige extraatjes, zoals het gedigitaliseerde stemmetje dat enthousiast meldt dat de bal geput is.

Het spel is redelijk realistisch en de drie banen plus de verschillende moeilijkheidsgraden door de windsterkte staan mijns inziens garant voor een langdurig speelplezier.

Harry d'Emme



FLOOR 13

VOLGENS HET MEMO, DAT U OP EEN AVOND IN EEN ONOPVALLENDE ENVELOP OP DE DEURMAT ONTDEKTE, BENT U 'DE DIENAAR DIE VOORBESTEMD IS' DE ALGEMEEN DIRECTEUR OP DE 13E VERDIEPING OP TE VOLGEN. DE DERTIENDE VERDIEPING... TSJEEEEES.

POLITIEKE INTRIGE ALS COMPUTERSPEL

U werkt al enkele jaren bij 'de firma' en kreeg tot nu toe uw opdrachten van die verdieping. Nu en dan iemand volgen (soms wekenlang schaduwen) en elke dag een volledig rapport naar de 13e. Niet moeilijk, maar een beetje duister. Wat ze daar met uw rapport deden was u een zorg. Soms had u een vermoeden, als u aan het nieuws in de kranten merkte dat uw werk bepaalde politieke gevolgen had.
Toen u bij 'de firma' kwam werken werd u onmiddellijk duidelijk gemaakt dat nieuwsgierige vragen naar het werk op de andere twaalf verdiepingen niet op prijs zouden worden gesteld.

Binnenkort zult u precies weten wat er op al die andere verdiepingen wordt gedaan. Sterker, u zult in het vervolg de opdrachten aan alle verdiepingen geven.

Het memo is verder verre van duidelijk. Op het vreemde af. "The Removal men are on their way...". En de afzender alleen al: 'Moon Seeker'. Best mogelijk dat de directeur van 'de firma' niet helemaal goed meer bij z'n hoofd was, de laatste tijd.
Ze moesten de arme man vorige week van de roodgekleurde (normaal zijn ze geel) stoeptegels schrapen. Een lastig karwei. Het is ook een heel eind, zo van de dertiende verdieping door het raam naar beneden.
De manier waarop het vreemde memo in uw bezit is gekomen lijkt ook niet helemaal zuivere koffie. Buiten alle gewone kanalen van de afdeling om, stiekem bij u in de bus gestopt. Door wie?
In het memo is verder nog sprake van opdrachtgevers die u populair moet houden. Zolang dat lukt hoeft u zich geen zorgen te maken.

AANWIJZINGEN

Geen. Althans, nauwelijks. Daar zit u dan op de eerste januari als algemeen directeur op de dertiende verdieping van een kantoorflat (er zit inmiddels een nieuwe ruit in de gevel waar uw voorganger zoo fortuinlijk doorheen gegaan is) en u weet niet helemaal zeker waarom u daar zit.
Gelukkig ligt er een stapeltje papier op uw bureau dat op een werk-instructie lijkt. Maar na lezing is alles nog niet veel duidelijker.
Het draait blijkbaar allemaal om populair zijn en om polls. Populariteitspolls. Dat moet iets met macht te maken hebben!

DE OPDRACHTGEVER

Als het spel eenmaal is gestart wordt al snel duidelijk wie de opdrachtgever zou kunnen zijn. De enkele regels die in snel tempo op uw scherm verschijnen doen het ergste vermoeden. In het kort komt het hierop neer:
Een eenmaal gekozen regering is kwetsbaar. Zij kan ondermijning van haar populariteit niet in alle openheid bestrijden. Tegenstanders van de regering moeten in de gaten worden gehouden. Personen, instellingen, organisaties en grote bedrijven met macht die proberen de regering ten val te brengen dienen met alle middelen monddood te worden gemaakt of desnoods te worden uitgeschakeld. Kortom, hier ligt een taak voor uw organisatie.

Met de hoogste opdrachtgever komt u al na een dag in aanraking. Niet de meest sympathieke figuur als u de eerste keer aanklopt in het korte smalle straatje in Londen. Jawel... nummer tien.
"Maak dat u weg komt, ik heb u niet geroepen. Eerst wil ik resultaten, en wel binnen twintig dagen. En als ik u roep komt u via de achterdeur!"

Aan het werk dus. U bent dus in dienst van de politieke machthebbers. En u moet die machthebbers populair houden. Hoe? Dat weet u niet. En als u iets fout doet mag u nergens op hulp rekenen. Officieel bestaat u niet eens.

RAPPORTEN

Er valt genoeg te lezen. Vanaf de eerste dag als algemeen directeur wordt door de andere verdiepingen dagelijks rapport uitgebracht over de lopende werkzaamheden. U was duidelijk niet de enige die volledige dagrapporten naar de dertiende moest sturen! Er zijn ooltnes over personen, groepen en krantenknipsels over voorvallen.
Probeer door het lezen van de rapporten en voorvallen te ontdekken wat er op dit ogenblik gaande is en wat 'men' van u verwacht. Ga niet te snel van start, maar probeer door voorzichtig handelen uw opdrachtgevers tevreden te stellen. Als u deze tevreden stelt zal er regelmatig geld worden overgemaakt en mag u uw afdelingen uitbreiden.
Een geheimzinnige bedoening.

EENZAAM

Het zal u direct al opvallen, het is nogal stil op de gangen van het kantoorgebouw. U loopt afdelingen in en uit maar komt geen levende ziel tegen. Dat zult u het hele spel ook niet. U mag rapporten inzien en orders geven aan de verschillende afdelingen maar u mag zich nooit aan uw ondergeschikten laten zien. Uw ondergeschikten weten dat en zullen van hun kant ook u ontlopen.
Het enige contact is de computer. Dat gebrek aan menselijk contact kan aan uw geestelijke vermogen gaan knagen.

Blijkbaar is dat ook bij uw voorganger het geval geweest. Zo'n manier van overlijden kan met die eenzaamheid te maken hebben. Vandaar dat er maatregelen zijn genomen. U wordt nu regelmatig toegesproken door een vrouwelijke stem. Weliswaar een computerstem maar het is toch een soort contact.



DEMOCRATIE

Het spel bevat zelfs een politiek lesje.
"De democratie is de beste vorm van een sociale samenleving. Die democratie kan door schandalen, slechte publiciteit, stommiteiten en en huichelarij van de machthebbers onder druk komen te staan". Het is uw taak om de eventuele 'foutjes' van uw opdrachtgevers (de huidige machthebbers) te voorkomen of, als dat niet mogelijk is, ze af te dekken, te verdraaien maar ze in elk geval koste wat kost buiten de publiciteit te houden.

TEGENSTANDERS

Zoals in elke samenleving zijn er ook groeperingen die het op de machthebbers en het maatschappelijke systeem hebben voorzien.
Probeer deze groepen te lokaliseren en uit te schakelen. Alle middelen staan u ten dienste. Infiltratie, schaduwen, arrestatie, ondervraging en eventueel eliminatie van tegenstanders. Kijk uit, niet alles zal onontdekt blijven.
Een mooie taak ter ondersteuning van de democratie nietwaar?

PRODUKTINFO

Fabrikant: Virgin Games (PSI Software)
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 129,00 / BEF 2499
Videokaarten: CGA/EGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib, Roland, LAPC-1

Ik ben gek op politieke intriges. Zolang het een spel is. U kunt me er voor wakker maken. Dat kan voor u wat risico inhouden want ik heb soms een stevig ochtendhumeur maar na de eerste koffie gaat het wel weer.
Floor 13 heeft veel waar ik dol op ben.
Het is uitdagend (probeer er eerst maar eens achter te komen wat je moet doen), moeilijk (neem de juiste beslissing), heeft geheimzinnige opdrachtgevers (het is allerminst zeker of de opdrachten van de Eerste Minister zelf komen) en is realistisch (politieke en multinationale intriges zijn schering en inslag).





Het kost niet al te veel moeite om achter de bedoeling van het spel te komen. Daarna mag ik naar hartelust onderzoeken, infiltreren, uitschakelen en intussen een prettige portie macht uitoefenen, met griezelige mogelijkheden.
Waar ik wel mee zit is de vraag of het allemaal naar eer en geweten en 'voor de goede zaak' is.
Dat is een punt waar ik waarschijnlijk pas veel te laat achter kom.
De eerste twee maanden heb ik redelijk doorstaan. Goed, er is iemand onder een vrachtauto gekomen. En een directeur van een groot bedrijf bleek ineens over zeer veel zwart geld in een bankkluisje te beschikken. Misschien zullen ook enkele mensen zich afvragen waarom ze plotseling hun hoge politieke positie zijn kwijtgeraakt maar verder....

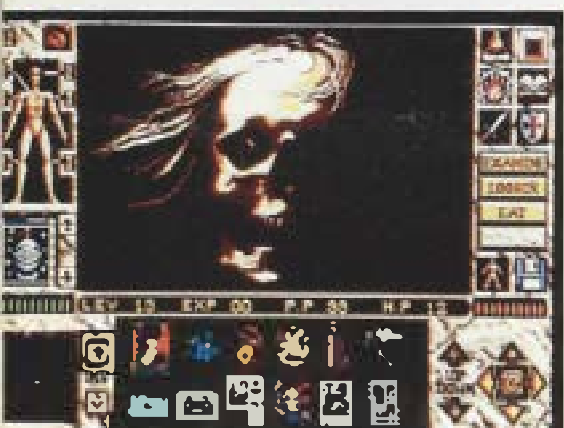
Ik doe erg mijn best maar de populariteit van mijn opdrachtgevers is helaas nogal gedaald. Hopelijk kan ik me op tijd en zonder kleerscheuren terugtrekken. Voordat ik zelf rare memo's ga schrijven en er binnenkort weer een nieuwe muil in de dertiende verdieping moet worden gezet....!

Robert K. Reurslag

ELVIRA II

HET FENOMEEN 'B' FILM IS IN ONS LAND NIET ZO BEKEND. HET ZIJN FILMS DIE ZICH BEZIG HOUDEN MET VEEL GEWELD, SEX EN ACTIE. MAAR HET VERSCHIL MET DE 'A' FILMS IS DAT ZE OP EEN LAGER BUDGET GEDRAAID WORDEN. OM DIT EEN BEETJE TE CAMOUFLEREN ZIJN DE VERHALEN MEESTAL EEN STUK BLOEDIGER, EN ACTIERIJKER DAN HUN 'A' VARIANT.





ONTVOERING

Nu is in Amerika dit fenomeen wel heel bekend, en de koningin van de 'B' films is Elvira. Niet alleen treedt ze in films op, nee ze heeft in Amerika zelfs een eigen televisie programma. Deze Elvira speelde vorig jaar de hoofdrol in een fantasy-adventure van Horrorsoft (zie recensie in Hoog Spel 43, pag. 42). Dit spel was een ongebruikelijke combinatie van adventure en role-playing. Het spel werd veel geprezen om vooral de grafische kwaliteit, maar ook om de speelbaarheid.

Iedereen was dus benieuwd naar Elvira II, en hier is ze dan. Aan het begin van het verhaal lukt het haar om u, de speler, op de hoogte te stellen van het feit dat ze ontvoerd is door een driekoppige man met een groot lichaamshaarprobleem. Ze heeft nog maar een paar uur te leven voor dit monster haar ten offer brengt. Aan u de taak om door de Black Widow Studios te dwalen en Elvira te vinden te bevrijden en......



MS-DOS

Elvira, Mistress of the Dark was grafisch echt fantastisch, dus het eerste waar ik naar keek waren de plaatjes. En dat was geen teleurstelling. Niet alleen waren ze zeker zo mooi als in de eerste versie, het waren er ook veel meer. Over een groot spel gesproken. Wat mij ook zeer aanstaat in het spel is de gedetailleerdheid. Vrijwel alles kun je meenemen en op de een of andere manier gebruiken, en met vechten kun je bijvoorbeeld op een lichaamsdeel van het te doden monster mikken. Lukt het bijvoorbeeld om zijn beide benen te verlammen, dan is vluchten ineens een stuk makkelijker. Het is ook geen eenvoudig spel, alleen de afmeting zorgt daar al voor, maar de raadsels zijn ook niet zo eenvoudig. Gelukkig komt u hier en daar zeer behulpzame personen tegen die een en ander wel willen uitleggen. Ook deze tweede versie van het spel Elvira kan zeker bij de betere spellen geplaatst worden, en voor iedereen die meer dan alleen maar plaatjes wil kijken is dit spel de moeite meer dan waard.

Jan-Willem van Riet

VENSTERS

U ziet de spelwereld alsof u er zelf in staat, dus in eerste-persoon perspectief. Het scherm is verdeeld in een aantal stukken. Het grootste deel is het venster op de wereld waarin u rondloopt. Links hiervan zijn twee gezondheidsmeters, de ene in de vorm van een lichaam waaraan u kunt zien welke lichaamsdelen nog goed zijn en welke minder, de andere een hart dat de algemene gezondheidstoestand aangeeft. Hieronder een venster met de spreuk die u op dat moment klaar heeft om te gebruiken. Daar weer onder is een bewegingsdetector. Als u lang genoeg stilstaat, kunt u op dit schermpje zien of er een monster in de buurt is. Onder het grote venster ziet u alles wat u bij zich draagt. Verder is er nog een aantal knoppen in beeld die algemene functies voorstellen, zoals lopen, dingen pakken en dergelijke.

AVONTUUR OF RPG?

Als u dit zo leest dan zal de indruk gewekt worden dat we met een type spel te maken hebben zoals bijvoorbeeld Sierra of Lucasfilm Games ze maken. Dat is echter niet waar. Want alhoewel in Elvira een element van het avonturieren zit, is het role-playing element waarschijnlijk niets meer vertegenwoordigd. Het grote verschil zit hem in de verhouding tussen de twee spelsoorten. Het vinden van voorwerpen en het oplossen van raadsels met deze voorwerpen is in Elvira II iets van de lange duur. Een van de hoofdopdrachten van het spel is bijvoorbeeld het weer tot leven wekken van een priester. Dit is een zeer langdurige en omvangrijke zaak. Een zaak die heel wat nadenken en speurwerk zal vragen. Maar in het gewone alledaagse rondlopen door het spel, komen de roleplaying elementen heel sterk naar voren.
Zo is er een overvloed aan monsters te bestrijden.

Dat gewoon alledaags rondlopen is ook te merken aan de wapens. Het spel speelt zich af in de filmstudio's. Hier liggen helaas maar weinig echte wapens, schilden en harnassen. Dus om u zelf te bewapenen en te beschermen zult u inventief moeten zijn. Wat dacht u van bloempot op uw hoofd, of een pan als schild?

Tijd speelt een cruciale rol in het spel. U heeft tot zonsopgang om Elvira te vinden. Maar Horrorsoft zelf verwacht dat u daar meer dan honderdtwintig uur over zult doen! Het spel is dan ook vijf maal zo groot als *Elvira, Mistress of the Dark*. En alles wat los en vast zit kunt u meenemen, er natuurlijk wel rekening mee houdend dat bij vechtpartijen extra gewicht een behoorlijke handicap is.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Horrorsoft/Accolade
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ149,50 / BEF 2899 (min. 640Kb, harddisk, muis aanbevolen)
Videokaarten: VGA/MCGA, EGA
Muziekkaarten: AdLib, Roland, Sound Blaster

Amiga versie verwacht: ƒ 129,540/ BEF 2499

LAATSTE NIEUWS !!!!!

Vlak voor het ter perse gaan van dit nummer kwamen ons nog twee berichten ter ore over het spel *Elvira II - the Jaws of Cerberus*.

Het is inmiddels zeker dat er een volledig Nederlandstalige versie van komt. Aan de vertaling wordt momenteel druk gewerkt.

Ook komt er een Commodore 64 versie (verwacht voor maart/april). Het is nauwelijks te bevatten dat een spel dat op een PC maar liefst 6,5 megabyte diskruimte in beslag neemt, ook op de C64 kan draaien, maar Horrorsoft heeft ons verzekerd dat het gaat gebeuren.

THE JAWS OF CERBERUS

POPULOUS 2

LANG GELEDEN, IN 1989 ALWEER, ZETTE PETER MOLYNEUX EEN TREND MET *POPULOUS*. DE 'GODENSIMULATIE' WAS GEBOREN. NU IS, NA LANG WACHTEN, HET VERVOLG OP DIT SPEL VERSCHENEN ONDER DE NOGAL VERRASSENDE TITEL *POPULOUS 2*.

HET POPULOUS-PRINCIPE

Aangezien niet iedereen Populous zal kennen (er komen per slot van rekening steeds meer nieuwe computerbezitters bij) beginnen we met een summiere beschrijving van dit spel. (Voor meer informatie verwijzen we naar Hoog Spel 6 waarin ruimschoots aandacht aan Populous werd besteed.)
In Populous speelt men de rol van goede god die moet proberen zoveel mogelijk aanhangers te krijgen. Men kan de schare fans laten groeien door te zorgen voor goede leefomstandigheden, zoals vlak land voor het verbouwen van gewassen en het bouwen van huizen. De voortplanting gaat daarna vanzelf. Naarmate u als god meer volgelingen krijgt, stijgt uw macht en kunt u meer en ergere natuurrampen over de tegenstander afroepen met als doel de bevolking aldaar uit te roeien. "Tegenstander?" horen we de nieuwkomers in computerland verwijfeld mompelen. Ja, inderdaad, tegenstander. Men wordt namelijk dwarsgezeten door een kwade god die hetzelfde doel nastreeft als uzelf.

POPULOUS 2

U bent dit maal één van de onwettige zonen van de oppergod Zeus en vast van plan uw plaats op de berg Olympus op te eisen. Helaas pienst Pa Zeus er niet over u als zijn nazaat te erkennen. U zult zichzelf dertalve moeten bewijzen door het verslaan van 32 verschillende andere goden die over niet minder dan 1000 werelden heersen. Voordat u plaats mag nemen op de top van Olympus moet u tenslotte de ultieme strijd tegen Zeus zelf leveren.

Net als in het oorspronkelijke Populous staat de speler aan het hoofd van een wereld in wording. Uw eerste taak is het egaliseren van land zodat de onderdanen de beschikking krijgen over landbouwgronden en een plaats om te wonen.
Ook behouden is het principe dat de hoeveelheid inwoners die u heeft bepalend is voor uw magische krachten, de manna. Hoe meer manna, des te meer en ergere rampen kunnen worden veroorzaakt onder de vijandige bevolking.

DOOD EN VERDERF

Nieuw is het aantal rampen en de manier waarop men deze afroept. De rampen zijn nu verdeeld over verschillende elementen, te weten: vuur, water, lucht, aarde en vegetatie. Een aparte categorie bevat ingrepen die de eigen bevolking kunnen helpen, zoals het aanleggen van bossen en het bouwen van wegen en vestingmuren.
Een aardige mogelijkheid is het kunnen plaatsen van doopvonten. Iedereen die hierin valt wordt automatisch bekeerd. Ook het in omloop brengen van een pest-epidemie opent leuke mogelijkheden. In totaal kunt u op zo'n 30 verschillende manieren uw goddelijke gaven aanwenden, mits hiervoor voldoende manna is verzameld natuurlijk.

Niet alle gaven worden in gelijke mate ontwikkeld. Na elk gewonnen niveau krijgt de speler een aantal ervaringspunten welke kunnen worden toegewezen aan een bepaalde categorie. Of men zich wil ontwikkelen tot bijvoorbeeld een vuurgod of zijn kennis wat meer allgemeen wil aanwenden door de ervaringspunten te spreiden over de verschillende categorieën is dus een zaak voor de speler zelf.
Het is echter niet zo dat men door ervaringspunten aan een bepaalde categorie toe te wijzen men automatisch in elk level over die rampen kan beschikken. Dit is iets dat door het programma wordt bepaald en is afgestemd op de wereld waarin men verzeild is geraakt.

KUIL VOOR EENANDER?

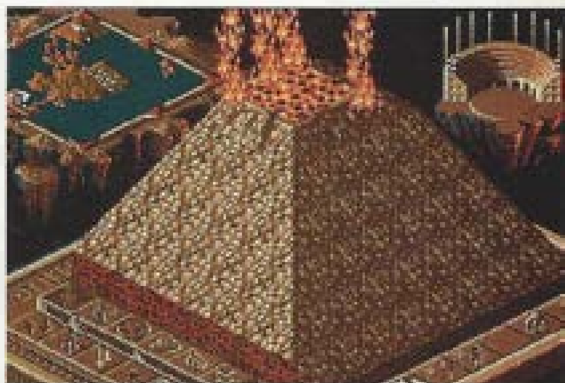
In tegenstelling tot het eerste deel van Populous kunnen de rampen zich nu ook tegen u keren. Twee voorbeelden ter illustratie. Het planten van bossen maakt de bevolking gelukkiger, waardoor u meer manna vergaart. Laat uw tegenstander echter op een kwaad moment brand uitbreken, dan fikken de bomen als lieren en wordt het effect van het vuur versterkt. Of de bevolking dan nog zo gelukkig is valt te bezien.
Ander voorbeeld. Ziektes tasten alleen de discipelen van de andere partij aan. U laat dus onder de bevolking van de tegenpartij een pestepidemie uitbreken. Als uw tegenstander slim genoeg is, legt hij doopvonten aan waardoor iedereen die erin valt wordt bekeerd tot de andere partij. De ziekte zal zich dan razendsnel onder uw eigen gelederen verspreiden. Goede raad is dan, net als medische bijstand, duur.

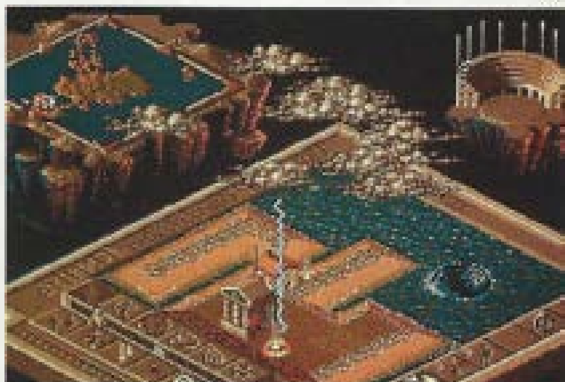


AMIGA

Het is een zeldzaam verschijnsel, maar *Populous 2* is in alle opzichten een verbetering ten opzichte van het origineel. Hoe vaak gebeurt het niet dat een tweede deel uit een serie niet verder komt dan het eerdere succes verder uit te melken zonder ook maar iets wezenlijks toe te voegen. *Populous 2* echter is een duidelijke verbetering (zo dat al mogelijk was!). Er wordt zoveel toegevoegd aan het spel dat ook degenen die het oorspronkelijke Populous al bezitten opnieuw veel plezier aan *Populous 2* zullen beleven.
Voor aspirant goden is Populous 2 opnieuw verplichte kost.

Helen Balens





AMIGA

Ik ga nu iets heel gevaarlijks zeggen. Ik ben namelijk nooit zo'n liefhebber geweest van Populous. Hoewel, laat ik mijzelf duidelijker uitdrukken. In eerste instantie was ook ik onder de indruk van dat spel, maar na een uurtje spelen betrapte ik mezelf er op dat ik me eigenlijk danig zat te vervelen. De talloze werelden weken dan wel in details van elkaar af, maar echt veel variatie bood het spel niet. Hetzelfde euvel heeft *Populous 2* ook.

Toegegeven, het spel kent veel meer mogelijkheden dan zijn voorganger, maar ik ben ervan overtuigd dat degenen die ook al vrij snel op het origineel waren uitgekeken *Populous 2* niet veel langer zullen spelen.

Uitsluitend voor de liefhebber van het genre.

Mart Wills

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 119.00/BEF 2299 (1Mb)
Atari ST ƒ 119.00/BEF 2299 (1Mb)
MS DOS versie verwacht 2e kwartaal 1992
Ook een Super NES versie wordt verwacht



GOEDKOPE SPELLEN KU

VANDAAR DAT WE IN DEZE RUBRIEK IN HET KORT EEN AANTAL SPELLEN BESPREKEN DIE OPNIEUW TEGEN ZEER AANTREKKELIJKE PRIJZEN OP DE MARKT WORDEN GEBRACHT.

Roadwar Bonus Edition

DEZE COMPILATIE IS AL ENIGE TIJD OP DE MARKT. ONLANGS ECHTER WERD DE PRIJS DERMATE DRASTISCH VERLAAGD DAT HET ONS EEN GOED IDEE LEEK DIT PAKKET EENS NADER TE BEKIJKEN.

Het Amerikaanse softwarehuis S.S.I. (Strategic Simulations Inc) zal voor velen geen introductie meer behoeven. De AD&D spellen van S.S.I., zoals *Pools of Radiance* en *Eye of the Beholder* zijn wel bekend. Oorspronkelijk is S.S.I. echter begonnen als maker van war-games en strategische spellen. Met de Roadwar Bonus Edition brengt Wizardworks een aantal van deze oudere S.S.I. titels op de markt: een drietal wat oudere strategische spellen, te weten *Roadwar 2000*, *Roadwar Europa* en de *Wargame Construction Kit*.

ROADWAR 2000

Dit spel was in 1986 een waarlijk nieuw concept. *Roadwar 2000* was het eerste strategische spel met Dungeons & Dragons aspecten. Normaliter zijn de war-games van S.S.I. gebaseerd op historische feiten, in *Roadwar 2000* keek men in de toekomst.

Na een bacteriologische oorlog is in het jaar 2000 de Amerikaanse maatschappij volledig in elkaar gestort. Anarchie en chaos vieren hoogtij, alleen de wet van de sterkste maakt het nog mogelijk te overleven. Rivaliserende bendes, die in hun opgevoerde en gepantserde wagens de bevolking terroriseren dwalen door het land. Hun voornaamste doel is het vinden van voedsel, benzine, munitie en waardevolle voorwerpen die vervolgens verhandeld kunnen worden.

U krijgt van de federale regering opdracht acht wetenschappers te zoeken en deze terug te brengen naar een geheim laboratorium. Hier moeten deze geleerden verder gaan met het ontwikkelen van een vaccin dat de tijdens de oorlog vrijgekomen ellende neutraliseert. In deze gewelddadige wereld moet u zien te overleven; beschikt u over voldoende capaciteiten om aan het hoofd van een zootje ongeregeld deze taak tot een goed einde te brengen?

D & D

Het Dungeons & Dragons element zit voornamelijk in hoe uw bende georganiseerd is. Na iedere gewonnen veldslag worden de leden namelijk naar een hogere rang opgewaardeerd. Deze promotie kan versneld worden door uw bende te trainen, hiervoor dient u wel de juiste persoon aan te trekken. Andere nuttige figuren zijn politici (sinds wanneer? Red.) en artsen. Een politicus is zeer gehaaid in het aantrekken van nieuwe bendeleden terwijl een arts ervoor kan zorgen dat het ziekteverzuim behoorlijk omlaag gaat. Ook is het opwaarderen van de gebruikte apparatuur een belangrijk aspect in *Roadwar 2000*.

STRATEGIE

Roadwar 2000 is voornamelijk een war-game hetgeen tot uiting komt in de confrontaties met andere bendes; regelmatig moet er gestreden worden. Een dergelijke veldslag kan zich afspelen op snelwegen, in woestijnen of zelfs olievelden. De strijd kan op drie verschillende niveaus c.q. manieren aangegaan worden: abstract, snel of tactisch.

Bij abstract kunt u geen invloed op het verloop van de slag uitoefenen. In de snelle optie kunt u beperkt instructies aan uw bende geven. In een tactische slag moet u elk commando apart ingeven, dit heeft tot gevolg dat een tactische slag behoorlijk lang kan duren. Tactisch strijden heeft echter ook voordelen, zo kunt u vijandelijke voertuigen buitmaken en wanneer u wint, wordt het maximale aantal voertuigen van uw bende met één verhoogd.





ROADWAR EUROPA

Ook Europa is getroffen door de biologische oorlog uit *Roadwar 2000*. In feite is Roadwar Europa dan ook Roadwar 2000 op een Europese kaart. In Roadwar Europa hebben maniakale terroristen een stad verwoest, zij bedreigen nu het gehele continent. U bent, samen met uw bende, de laatste hoop.

Doel is biobommen te lokaliseren en deze te ontwapenen. Vervolgens moet u het hoofdkwartier van de terroristen zien te vinden en dit vernietigen. Gelukkig kunt u een door u samengesteld - en inmiddels zeer ervaren - team uit *Roadwar 2000* opnieuw inzetten. U kunt ook met een nieuw team spelen. In tegenstelling tot *Roadwar 2000* kunt u nu ook uw eigen voertuigen samenstellen.

WARGAME CONSTRUCTION KIT

Dit programma is nog niet zo oud en dateert uit 1990. Met WGCK kunt u een model van een militaire situatie opzetten en dit vervolgens in een spel gebruiken. Uw veldslagen hoeven niet beperkt te blijven tot uw eigen fantasie, u kunt iedere veldslag uit de geschiedenis naspelen (mits u natuurlijk over voldoende gegevens beschikt om dit binnen WGCK te realiseren).

Alhoewel enigszins gedateerd qua graphics blijven deze spellen keihard overeind staan. Goed, beide Roadwar spellen zijn slechts CGA - de Kit is CGA/EGA/VGA16 - maar dit doet niets af aan de inhoudelijke kwaliteit. Ik heb al eerder geschreven dat grafische kwaliteiten minder belangrijk zijn dan speelbaarheid, alhoewel de goegemeente tegenwoordig toch wat snel verblind schijnt te worden door VGA256 geweld en dan een slecht spel op de koop toe neemt.

De Roadwar spellen zijn behoorlijk moeilijk, de acht scenario's in de *Kit* doen daar niet voor onder. Deze spellen waren vroeger, toen ze nog elk ongeveer ƒ 100,00 kostten, al de moeite waard, bij de huidige prijsstelling is dit niet alleen een verplichte aanschaf voor iedere war-gamer die ze nog niet heeft, maar bovenal voor een ieder die nu wel eens voor weinig geld het fenomeen war-game nader wil bekijken.

Helen Batens

WGCK bestaat uit twee onderdelen, de editor en spel. Met de editor ontwikkelt u een spel waarna u dit via spel kunt spelen.

Voor wie het zelf ontwikkelen te veel vindt zit er reeds een aantal scenario's bij WGCK, waarvan er vijf door één speler te spelen zijn en drie door twee spelers.



PRODUKTINFO

Fabrikant: Wizardworks/SSI
Leverbaar voor:
C64 disc ƒ 29,95/BEF. 599
MS-DOS ƒ 49,50/BEF. 999
Videokaarten: CGA (WGCK CGA/EGA/VGA16)
Muziekkaarten: Geen

NNEN OOK GOED ZIJN

Phantasy Bonus Edition

NAAST DE *ROADWAR BONUS EDITION* HEEFT WIZARDWORKS OOK DE *PHANTASIE BONUS EDITION* UITGEBRACHT. OOK DEZE COMPILATIE IS ONLANGS DRASTISCH IN PRIJS VERLAAGD.

PBE bevat *Phantasie*, *Phantasie III - The wrath of Nikodemus* en *Questron II*, een op het eerste gezicht tamelijk vreemde combinatie. Toch echter weer niet zo vreemd wanneer men bedenkt dat elk spel een Dungeons & Dragons RPG is waarbij *P3* en *Q2* iets wezenlijk nieuws toevoegden aan het genre.

PHANTASIE

In *Phantasie* gaan we terug naar de tijd dat magie de Aarde nog beheerste en trollen vrij rondwandelden. Een groep van zes onverschrokken avonturiers gaat op pad om de Negen Ringen te vinden. Zijn deze eenmaal in hun bezit dan kunnen de ringen gebruikt worden om de Dark Lord te vernietigen. U staat aan het hoofd van dit groepje, dit is uw Fantasie!

Phantasie is de oervorm van het RPG. Alle elementen zijn aanwezig maar wel zeer primitief. U moet een team samenstellen van zes avonturiers waarbij u kunt kiezen uit acht rassen en zes klassen. U kunt de specificaties van uw helden niet wijzigen. U gaat op stap en verlaat Pelnor, na eerst nog even wat bewapening aangeschaft te hebben - indien u tenminste teamleden met geld opgedaan heeft.

De doolhoven ('dungeons') worden in bovenaanzicht zonder enige detaillering weergegeven. Al dwalend door het doolhof wordt de kaart langzamerhand duidelijk.

In *Phantasie* komt men ongeveer tachtig verschillende monsters tegen waarbij de te ondernemen actie uit een beperkt aantal opties bestaat.

PHANTASIE III

In *Phantasie III* heeft de Dark Lord zijn zinnen gezet op de gehele wereld. Het is aan u hem te stoppen. Dat *Phantasie II* niet in deze compilatie zit, komt waarschijnlijk omdat dat spel grotendeels gelijk is aan *Phantasie*. Deel drie van de saga voegt echter een en ander toe. Zo kunt u met één oogopslag tijdens de tocht zien hoe uw groep ervoor staat, ook het aantal opties bij het aangaan van een gevecht zijn aanzienlijk uitgebreid. Er zijn meer en krachtigere spreuken die u kunt gebruiken. Het aantal wapens, evenals de beschikbare vaardigheden is ook beduidend groter dan in *Phantasie*. *Phantasie III* is qua terrein groter en speltinhoudelijk complexer dan beide voorgangers tezamen.

U kunt uw team uit *Phantasie* overzetten naar *Phantasie III*.

QUESTRON II

In Questron I vernietigde u met behulp van de wijze tovenaar Mesron de zwarte Magiër Mantor en wist u het kwade Boek der Magie te heroveren. Maar daarmee begon uw Queeste pas.

Uit het donker weerklinkt de stem van Mesron: "Legenden verhalen dat het Boek lang geleden op een verre planeet gecreëerd werd. Het is de schepping van zes zwarte magiërs die er jaren over deden om het te schrijven. Door het diabolische ontwerp is het onmogelijk het Boek te vernietigen.

Ik zend u nu naar de planeet Landor, waar het Boek vandaan komt en naar een tijd voordat het Boek geschreven werd. U moet zien te voorkomen dat het Boek tot stand komt.

Ik kan, terwijl u daar bent, weinig voor u doen, edele held. Alhoewel u nu een Baron bent op Questron, bent u op Landor van gewone komaf.

Probeer hulp te krijgen, vind uit waar de Magiërs verblijven en hoe ze aan te vallen.

In *Questron II* gaat u alleen op stap door Landor. Uiteraard wordt u geholpen door u vriendelijk gezinde inwoners, maar uiteindelijk zult u zelf moeten overwinnen. Daarvoor heeft u echter behoorlijk wat hulpmiddelen zoals wapens en spreuken.

> **EVEN OPLETTEN**
>
> **Met name *Phantasie III* kan problemen geven wanneer het niet vanaf harddisk gespeeld wordt. Bij gebruik van floppy disks moet namelijk een data disk aangemaakt worden door het file MAKEDATA.BAT te starten. Dit maakt automatisch een datadisk aan in drive B:. Tijdens het laden moet dan deze datadisk in drive A: gestoken worden; vervelend wanneer u twee verschillende of zelfs slechts één drive hebt.**
>
> **Het programma gaat duidelijk van de standaard van enkele jaren geleden uit, toen de A: en B: drive nog identiek waren. Nu is een en ander wel op te lossen door de data weer vanaf B: naar een disk in A: terug te kopiëren, maar wanneer u slechts één drive hebt, zult u voor *Phantasie III* over een harddisk moeten beschikken.**
>
> **Bij de Commodore 64 versie deden zich geen problemen voor.**

Questron II is duidelijk een volgende stap in het genre. Grafisch is alles een stuk beter uitgewerkt, zelfs 64K EGA en 256K VGA (16 kleuren) wordt nu ondersteund. Er is nu ook duidelijk animatie, de held beweegt redelijk realistisch evenals de monsters in de 'dungeons'. In tegenstelling tot de *Phantasie* RPG's zijn de 'dungeons' nu in 3D met een redelijke detaillering.





PRODUKTINFO

Fabrikant: Wizardworks/S.S.I.
Leverbaar voor:
C64 disk ƒ 29,95 / BEF. 599
MS-DOS ƒ 49,50 / BEF. 999
Videokaarten: CGA (Q)/ CGA/EGA/VGA16 (P)
Muziekkaarten: Geen

> **Deze spellen zijn in zekere zin klassiekers, velen met mij hebben dankzij *Phantasie* kennis gemaakt met het fenomeen RPG. Het is dan ook niet nostalgie dat ik de spellen voor deze recensie opstartte. En meteen ontdekte ik dat er nog niets van de magie verloren gegaan was. Vele uren heb ik nu al weer in duistere krochten doorgebracht met de hete adem van monsters in mijn nek.**
>
> **Deze compilatie vormt een zeer goede inleiding voor iedereen die kennis wil maken met RPG's. En voor anderen, zoals ik, is het de gelegenheid de collectie te completeren.**
>
> Helen Balens



Nieuwe missies en vliegtuigen voor SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

HET ZEER FRAAIE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE VAN LUCASFILM GAMES BEHOEFT IN FEITE GEEN ENKELE INTRODUCTIE MEER. WIE ECHTER DEZE VLUCHTSIMULATOR GEMIST HEEFT (SCHANDE!) RADEN WE AAN DE RECENSIE IN HOOG SPEL 5, PAGINA 28 TE RAADPLEGEN.

Voorlopig zijn er vier zogenaamde Tour of Duty datadiskettes gepland, de twee eerste rond Amerikaanse toestellen; de eerste datadisk P-38 Lightning werd reeds in december 1991 uitgebracht. De tweede diskette bevat de P-80 Shooting Star en ligt waarschijnlijk tegelijker tijd met deze Hoog Spel in de winkels.
De derde en vierde diskette welke respectievelijk de Duitse HE 162 Salamander en DO 335 Arrow toestellen bevatten verschijnen in maart en juni 1992.

NIEUWE OPTIES

De P-38 en P-80 Tour of Duty disks voegen elk een nieuw Amerikaans toestel toe om in te vliegen. Elke diskette bevat drie trainingsvluchten en acht historische missies (meestal gebaseerd op echt gevlogen missies van de U.S. Eighth Air Force). Daarnaast een aantal missies waarin plaats genomen kan worden in een Duits vliegtuig; men neemt het dan op tegen het Amerikaanse toestel van de betreffende datadisk.

Net als bij de andere toestellen in SWOTL kan een carrière opgebouwd worden met de toestellen van de datadisks. Doel is zoals bekend een piloot 25 tot 35 vluchten te laten overleven; dit laatste is afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad. Daarna uiteraard afzwaaien met een borst vol medailles.

Uiteraard kunt u de "Mission Builder" van SWOTL gebruiken om zelf missies te ontwikkelen rondom de nieuwe toestellen, waarbij natuurlijk wel rekening gehouden dient te worden met de mogelijkheden van elk toestel. Zo kan de P-38 Lightning onder meer ingezet worden als escorte-toestel of bommenwerper.

P-38 LIGHTNING

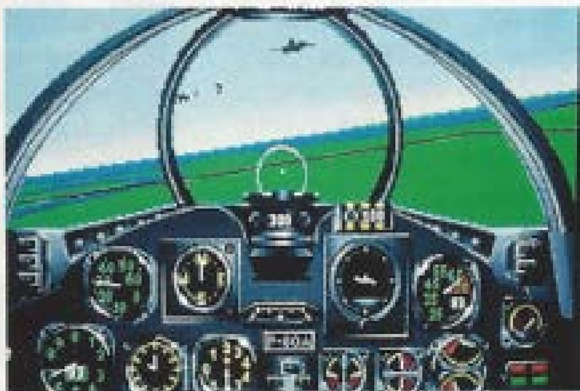
De P-38 was het eerste lange-afstands toestel van de Geallieerden dat in staat was bommenwerpers tot in het hart van het Derde Rijk te escorteren. In feite vervulde de Lightning twee rollen, niet alleen werden bommenwerpers begeleid maar ook werd het toestel ingezet bij aanvallende missies waarbij gevaarlijk laag gevlogen moest worden. De P-38 blonk met name in dit laatste uit, menig Geallieerd soldaat heeft zijn leven te danken aan een laag overscherende P-38 die de tegenstanders aan flarden schoot.

De twee-motorige P-38 ziet er met zijn dubbele verlenging van de motoren met daaraan de staartvleugel op het eerste gezicht een beetje vreemd uit en werd door de Duitsers dan ook al snel Der Gabelschwanz Teufel (de duivel met de vorkstaart) genoemd. De P-38 wordt beschouwd als een van de meest radicale aeronautische ontwikkelingen tijdens de oorlog. Ondanks zijn gewicht kan de P-38 sneller vliegen en hoger stijgen dan de Bf 109 en FW 190 toestellen van de Luftwaffe. Bovendien is de P-38 behoorlijk bewapend, de vier .50 kaliber machinegeweren en het 20 mm kanon - alle in de neus gemonteerd - geven de piloot flink wat vuurkracht.

P-80 SHOOTING STAR

De P-80 is de eerste succesvolle Amerikaanse jetfighter, bijna werd het toestel echter niet in WWII ingezet. De Shooting Star werd in recordtijd ontwikkeld als wapen tegen de Duitse Me 262 jetfighter en de Me 163.
Men kan de P-80 inzetten om of wel B-17's te begeleiden op hun vluchten of om op lage hoogte verraderlijke aanvalsmissies uit te voeren.

De P-80 heeft een maximum snelheid van 558 mijl per uur op 27.000 voet en een maximale duiksnelheid van 600 mijl per uur. Een speciaal ontwikkelde vleugel zorgt ervoor dat het toestel niet alleen zeer wendbaar blijft bij hoge snelheden maar ook op grote hoogte (plafond was 45.000 voet). De General Electric I40 motor met zijn 4000 pond stuwkracht zorgt voor hoge snelheden en snelle stijgingen. Op de neus van het toestel zijn zes .50 kaliber Colt Browning M2 machinegeweren met 300 ronden per geweer gemonteerd. Het enige nadeel van de P-80 is zijn beperkte vliegbereik, waarmee terdege rekening gehouden moet worden.



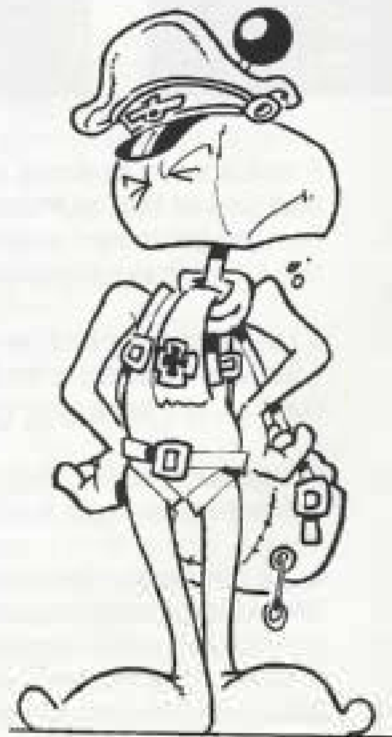


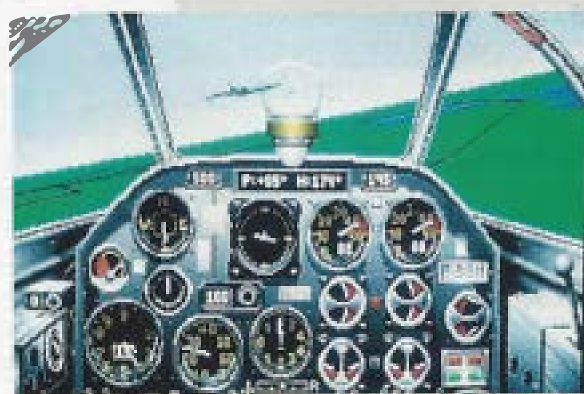
Alhoewel ik nog lang niet uitgevlogen ben in SWOTL zijn deze datadisks een welkome aanvulling. Zoals ook SWOTL is alles perfect afgewerkt, en niet alleen qua graphics en mogelijkheden. De historische achtergronden worden uitvoerig uit de doeken gedaan en voor wie meer wil weten over de P-38 of P-80 wordt een uitgebreide literatuurlijst gegeven.

Voor wie net als ik een SWOTL fanaat is, zijn deze disks een verplichte aanschaf.

Wanneer kwamen die Duitse disks ook al weer?

Steven Groot





FOUTJE, MENEER LUCAS

Bij het testen van de P-38 Lightning disk stuitten we op wat problemen. Na enig gespeurwerk bleek dat deze datadisk op sommige systeemconfiguraties de fout ingaat. Mocht u een van onderstaande problemen ondervinden dan raden wij u aan contact op te nemen met uw leverancier. Deze kan u doorverwijzen naar de importeur alwaar u na inlevering van uw originele diskettes een nieuwe versie kunt bekomen.

Wij constateerden de volgende 'bugs': de topsnelheid van de P-38 is soms niet hoger dan 320 mijl per uur. Een andere fraaie om op het scherm te zien gebeuren is wanneer in de tiende missie tijdens het opstijgen de P-38 op wonderbaarlijke wijze in een B-17 verandert.

Tot slot constateerden we dat, wanneer de EGA modus gebruikt wordt, na het verlaten van de kaart het scherm zwart wordt. Dit probleem hadden we ook al geconstateerd in een van de eerste testversies van SWOTL die we vorig jaar kregen, maar bleek verholpen in de Nederlandse versie. De eerste serie van de Engelse versie die op de markt gebracht werd bevatte dit probleem nog wel.
Op onverklaarbare wijze is dit probleem weer opgedoken.

PRODUKTINFO

Tour of Duty P-38 Lightning datadisk
Tour of Duty P-80 Shooting Star datadisk

Fabrikant: Lucasfilm Games
Leverbaar voor:
MS-DOS VGA256 f 59,50 / BEF. 1199

(De Tour of Duty disks worden op high density 5,25" disks of 720Kb 3,5" disks geleverd. Om deze datadisks te kunnen gebruiken dient men over Secret Weapons of the Luftwaffe te beschikken. Een harddisk is absoluut noodzakelijk.)

BATTLETECH

INFOCOM IS BEROEMD GEWORDEN DOOR ZIJN TEKSTADVENTURES. EEN PAAR JAAR GELEDEN KWAM MEN MET EEN HEEL ANDER SOORT SPEL, *BATTLETECH*. NU IS ER DAN EEN VERVOLG IN DE VORM VAN *BATTLETECH: THE CRESCENT HAWKS REVENGE*.

ROBOTS

In het eerste deel namen leden van het Huis Kurita de vader van Jason Youngblood gevangen, in dit tweede deel is het Jason's taak om zijn vader te redden. Dat klinkt allemaal heel gewoontjes voor diegenen die niet bekend zijn met BattleMechs, de machines die gebruikt worden in *Battletech*. Maar deze robots variëren van zo'n acht tot twaalf meter hoogte. Ze bestaan in allerlei vormen en maten, van eieren op twee poten tot reusachtige strijders met een soort zwaard, in totaal 25 varianten.
Natuurlijk zijn de robots niet bewapend met wat licht geschut, nee de bewapening varieert van laser tot geleide raket en al het andere dat de mensheid heeft uitgedacht om elkaar in kleine stukjes te schieten. Naast de geweldige afmetingen en bewapening is het unieke aan deze robots dat ze allemaal hun eigen, menselijke, bestuurder hebben. Jason Youngblood is één van deze MechWarriors. In *Battletech* is hij zo ver in rang en kunde gestegen dat hij nu zijn eigen Lance (een doorgaans vier BattleMechs tellende groep) mag bevelen.

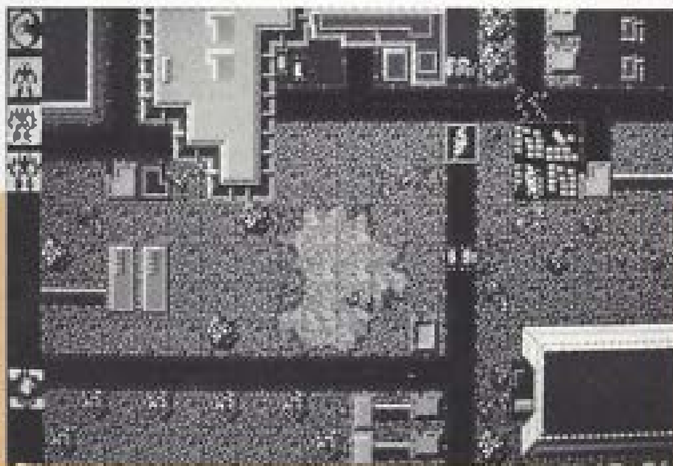
SCENARIO'S

Het spel bevat 27 scenario's die deel uitmaken van het grote verhaal. Zo'n deelopdracht bestaat bijvoorbeeld uit het vernietigen van een vijandige Lance, het escorteren van een transport of het vernietigen van een vijandelijk complex. Het spreekt vanzelf dat de opdrachten steeds moeilijker worden naarmate het spel vordert. Ook de beschikbare wapens en het aantal BattleMechs dat bestuurd kan worden neemt toe.
Bovendien is het op sommige punten mogelijk om te kiezen welk deel van het scenario u zelf speelt en welk deel automatisch verloopt.

In tegenstelling tot het eerste deel is *Battletech: The Crescent Hawks Revenge* een puur strategie spel. De enige actie speelt zich af op het slagveld, of juist ter vermijding van het slagveld.

BESTURING

Als Jason bestuurt u uw eigen BattleMech met diverse commando's over een landkaart die in bovenaanzicht getoond wordt. Om te bewegen geeft u eerst aan waar u heen wilt. Dit hoeft geen rechte lijn te zijn, door met de muis te klikken kan steeds een kort stukje aangegeven worden. Dit is noodzakelijk omdat de kolossen door het bos bijvoorbeeld een stuk langzamer lopen dan over een weg. Dan geeft u aan met welke snelheid de robot moet bewegen. U kunt rennen, lopen of stilstaan. Het tempo beïnvloedt niet alleen de accuratesse waarmee u schiet, maar ook de inwendige temperatuur van de BattleMechs. Wordt deze te hoog dan begint de BattleMech slechter te functioneren.
Nadat route en snelheid zijn bepaald, zal de BattleMech in principe de voorgeschreven route volgen.
Om al dan niet op de vijand te schieten kunt u uit drie commando's kiezen. U kunt de BattleMech laten vuren op alles wat beweegt, u kunt defensief(?) schieten, of u kunt helemaal niet schieten. Kiest u voor defensief, dan zal de BattleMech in eerste instantie het punt proberen te bereiken dat u heeft aangegeven. Kiest u echter voor er op los schieten, dan zal de BattleMech als een jonge hond achter alles aanhollen om het tot moes te schieten. Behalve deze commando's heeft u ook nog de mogelijkheid om een doel te kiezen; het vuur zal dan alleen op de gekozen vijand geopend worden.



Normaal gesproken houdt de BattleMech het even voor gezien als zijn temperatuur te hoog oploopt. Dat is ook heel verstandig, natuurlijk, maar als er drie vijanden tegelijk op uw BattleMech staan te schieten is hard weglopen toch beter. Ook dit kunt u aangeven met een commando.

Het bedienen van de andere BattleMechs uit uw Lance gaat exact hetzelfde, maar als leider van de Lance kunt u ze nog vertellen in welke formatie ze moeten lopen. De strategie ligt erin, dat u moet zorgen dat de sterkste BattleMechs met de zwaarste vijanden vechten, of dat een sterke vijand van verschillende kanten wordt aangevallen. Ook de wapenkeuze is heel belangrijk. U heeft namelijk wapens voor dichtbij, verder weg en heel ver weg. Elke BattleMech heeft zijn eigen combinatie van sterke en zwakke plekken en om een kans te maken moeten die goed worden uitgebuit.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Infocom
Leverbaar voor: MS-DOS ƒ139,50/ BEF 2699
Videokaarten: VGA/MCGA en EGA
Geluidskaarten: Roland, Soundblaster en AdLib
Harddisk, 640Kb geheugen en DOS 3.0 of hoger vereist, verder geen speciale systeemeisen.
Een Amiga versie is nog niet zeker, maar een Atari ST versie zal niet worden gemaakt.

Het actiegedeelte is niet bijzonder om te zien; een kaart in de standaard kaartkleuren, zoals oranje, boomgroen en grijs en de poppetjes zijn ongeveer een halve centimeter hoog. Tussen de scenario's door echter, zijn steeds mooie plaatjes te zien. De muziek is redelijk. Aardig is dat uw medestrijders zich via gesproken woord bij u melden.

Het spel is moeilijk, en vergt veel inzet en inzicht. Het eerste scenario kostte me al vier of vijf pogingen om het op te lossen. En dat is nog maar één tegen één. Later wordt het acht tegen twaalf of zo. Mijn grootste frustratie was het feit dat ik alleen maar opdrachten kon geven.

Men kan niet zelf schieten, neeje moet tegen de BattleMech zeggen: "Joh, als het je uitkomt wil je dan alsjeblieft die vijand overhoop schieten?". Het is voor mij duidelijk niet weggelegd om dit soort spellen op een goede manier op te lossen. Als ik het heft uit handen moet geven dan gaat het me normaal gesproken al snel vervelen, maar - opvallend genoeg - had ik dat gevoel bij dit spel niet.

De echte *Battletech* fans en de goede strategen onder u zullen hier een flinke kluif aan hebben, maar wel een heel plezierige.

Jan-Willem van Riel

THE CRESCENT HAWKS REVENGE

Pitfighter

'S WERELDS MEEST GELIEFDE ILLEGALE SPORT MAAKT DANKZIJ DOMARK NU OOK ZIJN OPWACHTING OP HET BEELDSCHERM VAN UW COMPUTER.

HARD TEGEN HARD

Even voor de goede orde. *Pitfighter* heeft absoluut niets te maken met valse honden die elkaar op commando proberen dood te bijten. Het is een harde vechtsport waarin alles is toegestaan. Onder de gordel slaan wordt zoveel mogelijk aangemoedigd in dit opentop vechtspel dat zich voornamelijk afspeelt aan de zelfkant van de maatschappij. De deelnemers aan het gevecht proberen hun tegenstanders zoveel mogelijk lichamelijk ongemak te berokkenen en ach, als hierbij eens een dode mocht vallen is dat gewoon jammer. Dat is nu eenmaal het risico van de sport. (De gangbare term 'beat-em up' vervaagt zelfs enigszins bij de gewelddadigheden die in het spel gebezigd kunnen worden.)

De vechtersbazen bedienen zich van een combinatie van technieken uit de boks-, worstel- en alle denkbare Oriëntaalse vechtsporten. De strijd wordt doorgaans geleverd in grote leegstaande loodsen waarin meestal nog wel de nodige kratten en staven zijn achtergebleven. Indien het zo uitkomt mag men de kratten of zelfs een verdwaalde motorfiets naar de tegenstander smijten. Soms gooit het publiek messen of andere wapens op de grond. De spelregels voorzien niet in een verbod op gebruik ervan. Overleven en het in de wacht slepen van zoveel mogelijk prijzengeld is het enige dat telt.

TEGENSTANDERS

U begint het spel in de rol van één van de drie beschikbare bruten. Elk daarvan heeft zo zijn eigen specialiteiten. Buzz, de ex-worstelaar, is een massieve vleesberg gefardeerd met spieren. Zijn specialiteit bestaat uit een aantal manoeuvres die zijn fysieke kracht optimaal uitbuiten. Hij is geoefend in het uitvoeren van *bodyslams*, *headbutts* en *piledrivers*. Ty is een geoefende kickbokser en derhalve beweeglijk en bekwaam in het ontwijken van aanvallen. Zijn specialiteiten zijn de *spin kick*, de *flying kick* en de *roundhouse kick*. Kato tenslotte is (zoals iedereen zich nog wel zal herinneren uit de *Pink Panther* films met Peter Sellers) een karate-expert. Snelheid is zijn belangrijkste wapen en zijn favoriete bewegingen zijn de *combo-punch*, *flip kick* en *backhand*.

De speler moet zich een weg naar de top zien te banen door achtereenvolgens zeven tegenstanders te verslaan om tenslotte een titelgevecht te mogen leveren tegen *the Ultimate Warrior*.

HELPERS WEG, EERSTE RONDE

Nadat gekozen is wie men wil vertegenwoordigen in het spel, en of men alleen of tegen iemand anders speelt, begint de eerste ronde. Speelt u alleen, dan neemt u het op tegen slechts één tegenstander. In de 2-speler optie verschijnen behalve uw tegenstander van vlees en (vooral!) bloed ook nog eens twee door de computer bestuurde krachtpatsers. Men kan in het laatste geval besluiten het ieder tegen zijn eigen computer-tegenstander op te nemen, maar het is ook mogelijk de computer bij te staan bij het verslaan van de andere speler.

Tijdens de strijd kunnen de spelers zich vrijelijk bewegen in de 3D omgeving. De enige hindernis wordt gevormd door de toeschouwers die het niet zullen accepteren dat iemand er stiekem probeert tussenuit te knijpen. Als het gevecht voorbij is wordt de winnaar beloond met geld. Een van de zaken waarvoor men een financiële vergoeding krijgt is de hoeveelheid smerige trucs waarmee men de tegenstander heeft toegetakeld.

Na elke twee ronden volgt een 'grudge match', een wedstrijd waarin men al zijn opgekropte woede over de tegenstander kan uitstorten.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Domark
Leverbaar voor:
Amiga: ƒ 89,00 / BEF 1799
Atari ST: ƒ 89,00 / BEF 1799
C64 cass: ƒ 39,95 / BEF 799
C64 disk: ƒ 55,00 / BEF 1099
MS-DOS: ƒ 99,00 / BEF 1999
Videokaarten: EGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster





AMIGA/ATARI ST

Deze conversie is een duidelijke verbetering ten opzichte van het origineel uit de speelhallen. De graphics zijn weliswaar minder indrukwekkend, maar wel duidelijker. Een andere belangrijke verbetering is het tempo van het spel. Door de lagere snelheid is het er een stuk speelbaarder op geworden. De joystickcommando's zijn niet altijd even logisch maar na een paar minuten heeft men deze snel onder de knie.

De goede animaties en de fraaie gedigitaliseerde graphics creëren een aardige atmosfeer. De besturing werkt over het algemeen goed en de speler heeft een behoorlijk aantal manoeuvres tot zijn beschikking.

Net als de meeste andere spellen in dit genre is ook *Pitfighter* het leukst wanneer het door twee spelers wordt gespeeld.

Steven Groot

AMIGA/ATARI ST

Pitfighter biedt goede graphics en animaties, waarbij de Atari ST enigszins achterblijft in snelheid. De achtergrond beweegt ook wat minder dan bij de Amiga versie, maar het spel wordt hierdoor niet nadelig beïnvloed. Het vergt enige oefening om de besturing in de vingers te krijgen, maar hierna werkt alles leuk soepel.

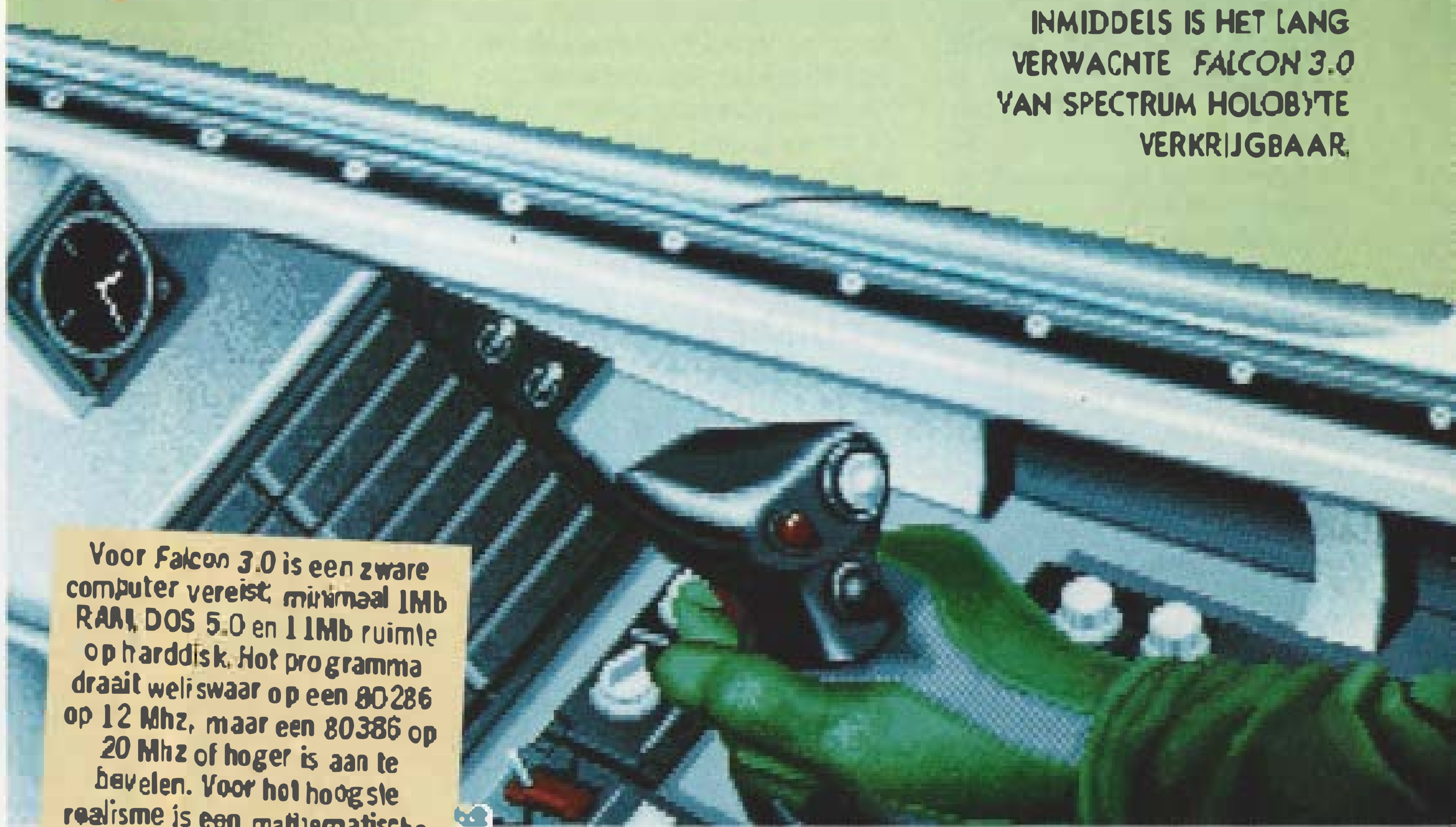
Grootste nadeel van *Pitfighter* is dat het vooral in de eerste ronden veel te makkelijk is.

Misschien dat dit spel een leuke aanvulling van de collectie is voor twee spelers die van een stevig robbertje knokken houden, maar als solo-spel vind ik het niet geslaagd.

Edward Helvan

Falcon 3.0

INMIDDELS IS HET LANG VERWACHTE *FALCON 3.0* VAN SPECTRUM HOLOBYTE VERKRIJGBAAR.



VLIEGLESSEN

Beginnende piloten kunnen in Falcon 3.0 een gedegen opleiding volgen, noodzakelijk om alle mogelijkheden optimaal te gebruiken. In de lessen wordt u volledig wegwijs gemaakt, onder andere met de 'HUD' (de Head Up Display) waarop alle vlieginformatie en status van de wapensystemen wordt aangegeven, tot tom een onmisbaar instrument. Net als het radarscherm dat op verschillende manieren kan worden benut. Niet alleen als vliegkaart, maar ook om de luchtdoelen te vinden of om het terrein onder het toestel in beeld te brengen en erop in te zoomen. Handig om de gronddoelen te lokaliseren.

DE SIMULATIE

In Falcon 3.0 zijn de bekende "theaters" opgenomen waarin het de laatste tijd tot een treffen is gekomen zoals Panama, Israël, Irak, Kuwait en een deel van Saudi Arabië. Men kan dus vele missies vliegen.

Men claimt dat dit de beste vluchtsimulator aller tijden is! Afgezien van de fouten (die op het moment dat u deze recensie leest hersteld zouden zijn) denk ik dat ze gelijk hebben. Het vliegen met Falcon 3.0 is ronduit fantastisch, maar vereist wel een zware computer. Voor het vliegen in de meest realistische optie is een mathematische co-processor noodzakelijk, maar dan wordt dan ook hetzelfde rekenmodel gebruikt als bij de echte F-16 flightsimulator voor militaire doeleinden.

Een mooie optie in het programma is om via een nulmodem kabel of via de telefoon met of tegen een andere vliegen. In een netwerk kan men zelfs met zes kisten tegelijk een missie uitvoeren!

Falcon 3.0 is een simulatie voor de serieuze gebruiker die er tijd aan wil spenderen om het programma volledig te beheersen.

Tot slot, er is een prachtige aanvulling onderweg namelijk de A-10 Avenger. Als deze van dezelfde kwaliteit is als Falcon 3.0 sta ik weer vooraan in de rij.

George Drubbel

Voor *Falcon 3.0* is een zware computer vereist: minimaal 1Mb RAM, DOS 5.0 en 11Mb ruimte op harddisk. Het programma draait weliswaar op een 80286 op 12 Mhz, maar een 80386 op 20 Mhz of hoger is aan te bevelen. Voor het hoogste realisme is een mathematische coprocessor vereist.

Uw prestaties beïnvloeden de algehele situatie aan het front.

Na het maken van een vluchtplan, compleet met 'waypoints' en video-informatie van het doel, vertrekt u. De bewapening van de "kisten" is hierbij realistisch. U kunt dus niet onbeperkt gebruik maken van dure wapens, die wel betere prestaties leveren, maar gewoon niet in grote hoeveelheden beschikbaar waren.

Het getoonde detail van de buitenwereld is afhankelijk van de klokbsnelheid van de computer. Door het gebruik van nieuwe technieken is het mogelijk om diepte te tonen en heuvels en bergen weer te geven. De horizon is digitaal opgebouwd in een kleurenschema dat het geheel realistisch maakt. Zo vormen de wolken geen witte muur, maar bij het naderen ervan wordt het zicht steeds slechter totdat het beeld geheel wit is.

Falcon 3.0 biedt veel mogelijkheden om rondom te kijken en het vliegtuig van buitenaf te observeren. Nieuw is de 'Padlock View' waardoor de vlieger constant visueel contact houdt met zijn doel. Hier toe wordt het beeldscherm in drie delen gesplitst, namelijk het grote scherm met het uitzicht van de vlieger, een klein scherm dat aangeeft in welke richting de piloot kijkt en een 360° panoramabeeld. In het begin is dit even lastig maar tijdens een luchtgevecht is het een grote hulp bij het lokaliseren van vijandelijke toestellen.

In sommige missies wordt men geacht vliegtuigen te escorteren en naar hun doelen. Het is dan ook belangrijk dat u goed met de 'IFF' (Identify Friend or Foe) overweg kunt om te voorkomen dat u een geallieerd vliegtuig neerhaalt.

ZWARTE DOOS

In Falcon 3.0 is een flightrecorder opgenomen. Dit zien we bij meer programma's maar hier is een extra optie beschikbaar, het ACMI (Air Combat Manoeuvering Instrumentation), overigens alleen wanneer uw computer over voldoende geheugen beschikt. Tijdens de vlucht kan de recorder aangezet worden om een aanval of luchtgevecht te filmen. Het systeem toont het gevecht (gezien vanuit de cockpit of van buiten het vliegtuig) in vectorgraphics met alle gegevens van hoogte, snelheid, type vliegtuig enz. Zodoende kunt u achteraf zien of het luchtgevecht tactisch goed verlopen is.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Spectrum Holobyte
Leverbaar voor: MS-DOS ƒ 169,50/BEF 3399
Videokaarten: VGA
Muziekkaarten: AdLib/Sound Blaster/Roland/Thunderboard



LET OP!

De eerste (Amerikaanse) versie van Falcon 3.0 vertoonde de nodige bugs, reden waarom in Amerika de verkoop tot nader order stopgezet werd. Spectrum Holobyte heeft toegezegd iedereen die deze eerste versie heeft gekocht zo snel mogelijk een vervangende 'patch' diskette te zenden. Insturen van de registratiekaart is dus belangrijk!

De tot nu toe geconstateerde fouten zijn:

Bij sommige combinaties van BIOS, processor en config.sys reageert het toetsenbord niet meer. Meestal op te lossen door aan de config.sys "BREAK=ON" toe te voegen. Werkt dit niet dan dient de plug van het toetsenbord uit de computer te worden getrokken en opnieuw te worden ingestoken.

Het geluid kan problemen geven in bepaalde configuraties. Hiervoor is nog geen oplossing.

Het ILS (Instrument Landing System) werkt niet goed. Het glijpad naar de baan wordt correct aangegeven, maar de centerline niet. De verticalenaald hoort de positie van het vliegtuig ten opzichte van de hartlijn van de baan aan te geven, en wel zodanig dat wanneer de naald naar rechts wegloopt men ook naar rechts moet sturen om de afwijking te corrigeren. De naald wijst naar het vliegveld zonder een bepaalde radiaal. En juist deze radiaal zou de baankoers moeten zijn.

CONSUMER ELECTRONICS SHOW

WEDEROM BRACHTEN WE EEN BEZOEK AAN DEZE BEURS, WAAR DE GROTE ELECTRONICA FABRIKANTEN HUN NIEUWE SPEELTJES VOOR HET KOMENDE JAAR LATEN ZIEN.

Een klein deel van de CES was deze maal gereserveerd voor computersoftware, waarbij ook dit jaar spelcomputers weer de boventoon voerden. In een kleine ruimte (Amerikaans voor een half voetbalveld) in het Hilton Congress Center vonden we de serieuze computerjongens. Snel doorheen gestruind en weinig opzienbarends gezien.

Dat "weinig opzienbarends" gold voor de hele show. Het enige echt nieuwe was de DCC (digitale compact cassette) van Philips. Qua almetingen gelijk aan de huidige muziekcassette kan met de DCC digitaal opgenomen worden: CD kwaliteit. Gelukkig heeft Philips het systeem zo gemaakt dat DCC recorders ook normale (oude) cassettes kunnen afspelen.

SPELCOMPUTERS

In Amerika wordt de strijd nu gestreden tussen Nintendo en Sega. Nec's TurboGrafx en PC Engine waren nergens te bekennen, Atari had zich met de Lynx verschanst in een hotel dat niemand kon vinden en ook Neo Geo had niets nieuws.

NINTENDO SUPER NES

Nintendo was druk met de Super NES (Super Famicom). Indrukwekkend was de demonstratie van de draadloze Super Scope 6 bazooka voor de Super NES, niet zo verwonderlijk wanneer je zo'n ding demonstreert op grootbeeld-projectieschermen met een complete disco (alle bassen op VOL!) geluidsinstallatie. De Super Scope 6 wordt met een cartridge met zes spellen geleverd.

Veel spellen voor de Super NES (Super Famicom) en soms liep ons het water in de mond. Maar dan bleek zo'n spel pas voor 1993 gepland, in 1992 zal het aanbod niet echt groot zijn. In mei/juni 1992 komt de Super Nintendo in Nederland en België, waar bij gekozen is voor de fraai vormgegeven Japanse versie.
We zagen voor Nintendo NES en Game Boy weer talloze spellen waarvan we hopen dat ze nooit hiernaartoe komen. In totaal zijn er in Amerika nu 700 titels voor NES en Game Boy leverbaar (en daar zit echte bagger tussen!). Voor de Super NES zullen er in 1992 ongeveer 50 titels komen.

Verder hoorden we hier en daar fluisteren dat in 1993 een kleuren Game Boy komt. Maar dat wilde niemand bevestigen. Een korte greep uit wat we gezien (en gespeeld) hebben waarbij we vooral die spellen noemen die grote kans maken (of waarvan we dat zouden willen) in Nederland en België uit te komen.

KRUISBESTUIVING

Een aantal fabrikanten die voor Nintendo ontwikkelen zijn gezien de gigantische Mega Drive verkopen in Amerika (welke beter zijn dan die van



de Super NES) overstag gegaan. Ook belangrijke MS-DOS spellenfabrikanten gaan voor Nintendo en Sega spellen maken.

MICROPROSE

Deze titels zien we met spanning tegemoet. Voor de NES komen *F15 Strike Eagle* en *F117A Stealth Fighter*, voor de Super NES en Mega Drive staan (eind 1992/begin 1993, dat wel!) *F117A Stealth Fighter, Super Strike Eagle* en *Railroad Tycoon* gepland.

We mochten in een achteraf hoekje even snel een heel vroege versie van *F-15 Strike Eagle* voor de Game Boy zien. Hoewel we dachten dat een vliegtuigsimulatie niet echt goed kon zijn op de Game Boy, waren we onder de indruk; en het spel was nog niet eens af! Van *F15 Strike Eagle* voor de NES hebben we een exemplaar gekregen om te testen en eerlijk gezegd, het ziet er goed uit en speelt nog beter.

MINDSCAPE

Mindscape demonstreerde onder grote belangstelling weer *The Miracle System*. *The Miracle* (zie ook Hoog Spel 6, pag. 121) is in feite een synthesizer. Het grote verschil is dat *The Miracle* aan uw Nintendo NES (Super NES versie komt eraan), PC of Amiga gekoppeld moet worden. *The Miracle* leert u via de uitgebreide software binnen enkele maanden piano spelen. Tot op heden is uitsluitend de PC versie in Nederland en België leverbaar (ongeveer ƒ 1000,00/BEF. 20000). In de volgende Hoog Spel een eerste indruk.

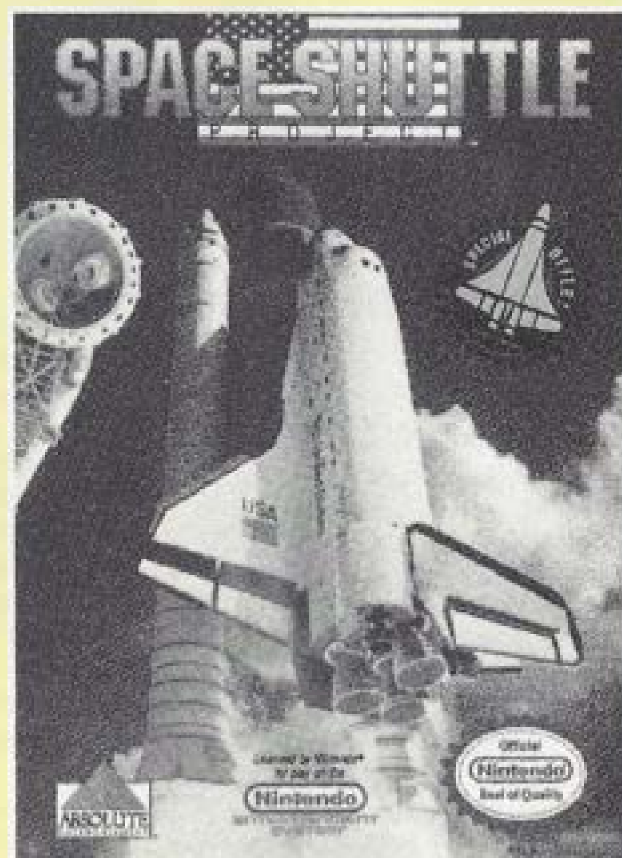
Steil achterover sloegen we toen we de Super NES versie van het lameuze MS-DOS spel *Wing Commander* (zie Hoog Spel 3, pag. 57 en HS 6, pag. 56) zagen; prachtig! Het beroemde schaak-programma *The Chessmaster* komt voor zowel Mega Drive als Super Nes.

MARIO OP DE PC

Nintendo heeft Mindscape toestemming gegeven Mario in programma's voor andere computers te gebruiken. Tot op heden is Nintendo erg zuinig op het loodgietertje geweest, dat gaat dus veranderen. Mindscape mag Mario echter niet in spellen gebruiken, maar uitsluitend in educatieve software. Eind van dit jaar komt het aardrijkskunde-spel *Mario is Missing* voor MS-DOS uit.

BART OP MEGA DRIVE

Acclaim is bekend van NES spellen als *Bart Simpson* en *WWF Super Wrestlemania*. Groot nieuws was hier dat men spellen voor Mega Drive en Game Gear aan het ontwikkelen is, als eerste komen *Bart vs The Space Mutants, Simpsons: Krusty's Funhouse, Ferrari Grand Prix* en *Spider Man*.
Voor Nintendo weinig opzienbarends of het moest *Bart's Nightmare* voor Super NES zijn. Verder voor Super NES: *WWF, Spiderman, Populous* (meer dan 900 levels!) plus wat sportspellen.
Voor de NES komen *Bart vs. The World, Ferrari Grand Prix Challenge, Double Dragon III, Wizards & Warriors III, Terminator 2* en *Wolverine*.





De Game Boy krijgt *Ferrari Grand Prix, Double Dragon II, Spiderman 2* en *Terminator 2*.

DE RUIMTE IN

Absolute Entertainment (programmeurs van *Simpsons: Bart vs The Space Mutants*) heeft een aantal interessante simulaties voor (Super) NES en Game Boy. Voor de Game Boy *Battle Tank II*

LAS VEGAS JANUARI 1992

(een militaire tanksimulatie) en Turn and Burn (F-14 vliegtuigsimulatie).
Petje af dat het gelukt is dit soort spellen speelbaar te maken op de Game Boy.

Voor de NES en Super NES komt Battle Tank ook, maar nog meer waren we onder de indruk van Space Shuttle Project. Space Shuttle en Battle Tank schijnen ook voor Mega Drive te komen.

gebruiken in spellen voor Nintendo, Sega en CD-ROM toepassingen. Een andere filmheld die zijn eigen spel krijgt is Superman.

KONAMI

Ook Konami gaat spellen voor Sega maken. Mega Drive en Game Gear bezitters kunnen eind '92 dus Turtles en Gradius spelen. Voor Super NES komen Turtles IV, Super Castle

het 2+2 megabit *Dragon Strike*, *Heroes of the Lance*, *Bard's Tale*, *Ultima - Exodus*, *Ultima - Quest of the Avatar* en *Ultima - Warriors of Destiny*.
Voor de Game Boy is er het 1 megabit (met batterij backup) *Ultima - Runes of Virtue*, een klassiek RPG met meer dan 150 levels.

SEGA

Sega heeft in Amerika met de Mega Drive op 16bit gebied een voorsprong op Nintendo, wat extra bevestigd wordt door het uitbrengen van de CD-ROM speler. Sega demonstreerde de CD-ROM onder grote belangstelling, we hebben zowat een uur in de rij moeten staan. Het zag er goed uit maar nog niet echt spectaculair.
Een CD-ROM speler van Nintendo wordt niet voor 1993 verwacht.





Sega timmert aardig aan de weg met de Game Gear. Fraaie spellen komen eraan zoals *Ninja Gaiden*, *Chessmaster*, *Castle of Illusion*, *Donald Duck: The Lucky Dime Caper*, *Sonic the Hedgehog*, *Rastan's Revenge*, *Alien 3* (gebaseerd op de film), het flipperspel *Devilish*, *Chase HQ*, *Indiana Jones & the Last Crusade*, *Double Dragon*, *Robin Hood* en *Olympic Gold*.

Mega Drive: *Karate Blazers*, *Back to the Future 3*, *Speedball 2*, *Rolling Thunder 2*, *Techno Cop*, *Death Duel*, *Valis*, *Batman: The Return of the Joker*, *Chase HQ*, *Pitfighter*, *Task Force Harrier Ex*, *Olympic Gold* (zeer fraaie verzameling sportspellen), *Terminator* en *Corporation*.







vania IV, *Gradius III* en *The Legend of the Mystical Ninja*. Voor de NES in de eerste helft van 1992 onder andere *Turtles III - The Manhattan Project*, *Star Trek*, *King's Quest V* en *Contra Force*. Voor Game Boy zeven nieuwe spellen waaronder *Turtles II*, *Top Gun: Guts & Glory*, *Gradius: The Interstellar Assault* en *Castlevania II*.

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts brengt steeds betere spellen voor de Mega Drive: pure actie in *Shadow of the Beast II*, *Leander*, *James Pond II - Robocod*, *Marble Madness*, vliegtuigsimulatie in *F-22 Interceptor* en *Airforce - Desert Strike* plus de adventures/RPG's *Rings of Power*, *Immortal*, *Buck Rogers*, *Starflight* en *Black Crypt*.

SEGA GAME GENIE

In Hoog Spel 5 al lieten we een afbeelding van de Game Genie zien, de "bedrieg"-cartridge voor de NES. Met de Game Genie is het mogelijk het verloop van een spel te beïnvloeden: extra levens, extra energie, het spel kan langzamer gezet worden, de diverse opties in het spel kunnen gewijzigd worden. De Mega Drive versie is nu klaar. Zowel de NES als Sega Game Genie zullen binnenkort officieel in Nederland en België leverbaar worden.

MS-DOS

Amiga en Atari ST spellen waren zowat afwezig, zeker in Amerika is het nu allemaal MS-DOS, waarbij de CD-ROM duidelijk in opkomst is. De systeemeisen worden daarbij steeds hoger, voor *Ultima VII* is DOS 5.0, minimaal 2MB extra RAM, VGA en een 386 op minimaal 25Mhz vereist. Ook andere spellen die we zagen gingen die kant uit. Voor de meest interessante titels verwijzen we u naar de nieuwtjes pagina's.

LEMMINGS

Een grote verrassing was Sunsoft's aankondiging dat *Lemmings* voor de Sega Mega Drive en Super NES komt. Verder tekende Sunsoft een contract met de filmgigant Warner Bros Inc. Sunsoft mag nu Looney Tunes karakters zoals Bugs Bunny, Daffy Duck, Sylvester en Tweety

ULTIMA

Fujisankei Communications Int'l zegt niemand iets, maar we kennen FCI hier van *Boxxle* en *Bubble Ghost*. In Amerika brengt FCI beroemde adventures/RPG's op de markt zoals het 8 Megabit *Ultima - The false Prophet* met batterij backup voor de Super NES.
Uitstekende FCI spellen voor NES zijn

TOT SLOT

Ook nu weer zagen we enkele spelstoelen, zowel voor Sega, Nintendo, Amiga als MS-DOS.
We hebben even plaats genomen in de *Power Chair - Stealth model 7000*. Vreemde gewaarwording en eigenlijk best wel leuk, maar of zoiets nu ƒ 600,00, BEF. 12.000 waard is?

OUT RUN

SEGA'S *OUT RUN* IS EEN WARE KLASSIEKER. VANAF HET MOMENT VAN INTRODUCTIE IN DE HALLEN WAS DIT DE MEEST FAVORIETE MACHINE. EN DAT SUCCES HEEFT ZICH VOORTGEZET TOEN *OUT RUN* UITGEBRACHT WERD VOOR IEDERE COMPUTER OP DEZE AARDBODEM, VAN SPECTRUM, MSX1/2, COMMODORE 64, SEGA MASTER SYSTEEM TOT ATARI ST, MSDOS EN AMIGA. OOK DE MEGA DRIVE EN GAME GEAR BEZITTERS KUNNEN NU WEGSCHEUREN IN HUN PERSOONLIJKE FERRARI TESTAROSSA.



HET SPEL

Out Run moet iedereen onderhussen wel kennen, dus uitvoerdelijk kunnen we kort zijn. Doel van dit spel is in zo kort mogelijke tijd een bepaalde afstand over de zonnige Californische wegen af te leggen. Deze afstand is onderverdeeld in verschillende trajecten. Aan het eind van een traject volgt een tijdcontrole. Geregeld moet men bij een splitsing kiezen of men links of rechts al wil. Deze keuze heeft consequenties voor de moeilijkheidsgraad van het volgende deel. Er zijn tien verschillende trajecten zoals bos, woestijn, voorsteden en het platteland. U hoeft slechts vier trajecten uit te rijden (vijf bij de Megadrive versie) om het einddoel te bereiken.

Ook moet u aangeven met een automaat of een handgeschakelde bak op weg te willen gaan. Dan nog even een onderhoudend deuntje op de radio opzoeken voor onderweg, wachten tot het licht op groen gaat en...... plankgas!

GAME GEAR

Aan het begin kiest u of u een tijdrace over vier ronden wilt rijden, tegen de computer wilt racen of het tegen een menselijke tegenstander wilt opnemen (dit laatste uitsluitend bij twee gekoppelde Game Gears). Bij een race tegen de computer kunt u ook bepalen welke van de trajecten u wilt rijden.

MEGA DRIVE

Out Run voor de Mega Drive volgt de geëffende paden over verschillende etappes met een tijdcontrole en de bekende afslagen.
De Ferrari is ditmaal uitgerust met een twee-versnellingsbak.
Een automatische versnellingsbak is niet beschikbaar.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Leverbaar voor:
Sega Game Gear ƒ 89,00 / BEF 1799
Sega Mega Drive ƒ 159,00 / BEF 3199
Sega Master Systeem ƒ 109,00 / BEF 2199

Out Run is nog steeds leverbaar voor zowat alle computersystemen zoals Amiga, Atari ST, C64 en MS-DOS. Prijzen variëren van ƒ 14,95 / BEF 299 tot ƒ 29,95 / BEF 599

GAME GEAR

Dit is wel de slechtste *Out Run* versie die ik tot op heden gezien heb. Grafisch ziet alles er wel redelijk uit, alhoewel een beetje blokkerig, maar van het originele spel is weinig meer overgebleven dan botweg over een weg racen. Ik heb nooit meer dan TWEE andere wagens mogen tellen waardan ook dus van enige competitie was ook niet echt sprake! Het tegen de klok rijden zou enige spanning moeten brengen, ware het niet dat alle trajecten zo eenvoudig zijn dat er geen eer aan te behalen valt.

Zonde van het geld!

Harry d'Emme

MEGA DRIVE

Out Run voor de Sega Mega Drive is geslaagd te noemen. De versie voor het Master Systeem gaf nog de indruk dat men de snelweg bestuurde in plaats van de auto. Dit euvel is verholpen bij de Mega Drive. Men kan kiezen uit drie moeilijkheidsgraden.

Al met al een aardige versie van *Out Run*, maar veel te duur, zeker vergeleken bij een uitstekend spel als *Sonic the Hedgehog*.
Alleen aanbevolen voor echte fanatieke snelheidsduivels die alle spellen in dit genre willen hebben.

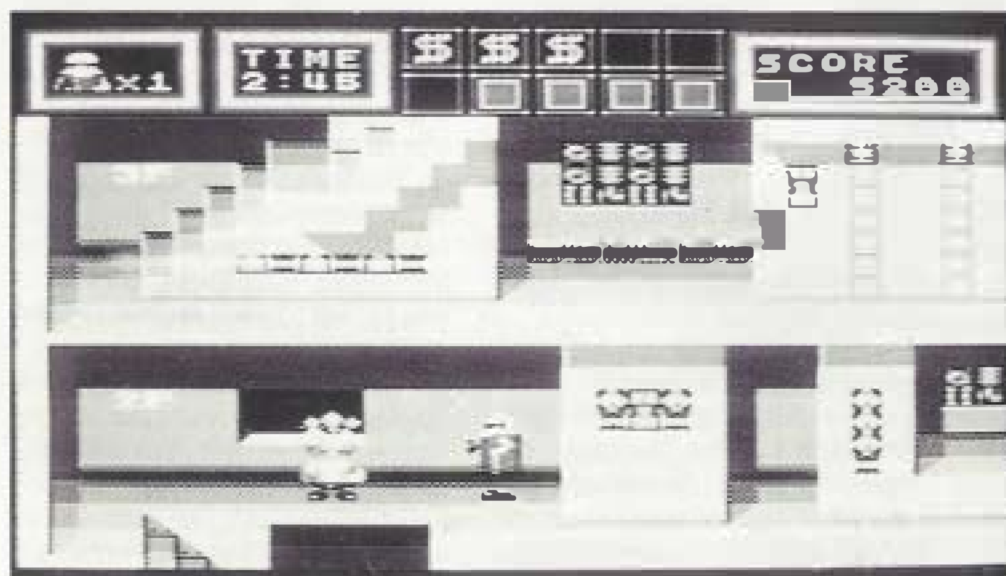
Peter Nouzo

BONANZA BROTHERS

ROBO EN MOBO ZIJN TWEE BERUCHTE INBREKERS DIE VOOR DE VERANDERING EENS DOOR DE POLITIE WORDEN INGEHUURD VOOR HET KLAREN VAN EEN KLUSJE. DE STAD BADVILLE IS NAMELIJK VERGEVEN VAN ILLEGALE ACTIVITEITEN. IN HET CASINO WORDEN GOKKERS EEN POOT UITGEDRAAID, ERGENS ANDERS WORDT VALS GELD GEMAAKT ET CETERA.

Helaas kan de politie zonder harde bewijzen niets uitrichten. Daarom wordt contact gezocht met Robo en Mobo, alias de *Bonanza Brothers*. Hen wordt gevraagd een einde te maken aan de ontoelaatbare praktijken, in ruil waarvoor al hun misdaden worden vergeven. Reden voor het illustere duo om mee te werken. Maar om gratie te krijgen moeten alle tien gebouwen worden doorzocht.

Om te beginnen selecteert de speler het figuur waarmee hij op pad wil gaan. Voordat men begint - en tijdens het pauzeren van het spel - wordt een plattegrond getoond.
Het spel ontpopt zich al snel tot een platformspel. De speler staat in een gebouw waarvan de etages door trappen worden verbonden.
Al lopend en springend moeten bewijsstukken worden verzameld om vervolgens de uitgang te bereiken.
Na het voltooien van niveau 2, 7 en 10 volgt een bonusveld waarin men zoveel mogelijk geldzakken moet oprapen.



In de gangen wemelt het van de bewakers. De meesten hiervan kunnen met een verdovingspistool simpel worden uitgeschakeld, althans tijdelijk. Bepaalde bewakers echter zijn bepantserd en kunnen alleen van achteren worden verdoofd. Het blijft dus oppassen geblazen aangezien elke aanraking door een bewaker een leven kost.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Leverbaar voor:
Sega Master Systeem
ƒ 109,00 / BEF 2199

Deze versie van het spel *Bonanza Brothers* voor het Sega Master Systeem is geen onaardige. Het mist weliswaar de 2-speler optie die andere versies kennen, maar dat maakt het gelukkig niet tot een slecht spel.
Bonanza Brothers is wel duidelijk gericht op de wat jongere spelers, het is dus niet al te moeilijk om alle tien niveaus door te komen, maar het blijft een aardig tussendoortje.

Karin de Graaff

FACTORY PANIC

IN *FACTORY PANIC* HEEFT DE CORRUPTE ZAKENMAN I. GREEDE ALLE PLAATSELIJKE FABRIEKEN OPGEKOCHT. NU HAALT HIJ ALLE DEUGDELIJKE PRODUKTEN WEG OM ELDERS EEN EIGEN RIJK OP TE BOUWEN. TEGELIJK ZORGT HIJ ERVOOR DAT DE BEWONERS VAN SEGA STAD ALLEEN AFGEKEURDE PRODUKTEN KRIJGEN.

U hebt zichzelf opgeworpen als een moderne Robin Hood om de fabrieken binnen te dringen en de goede produkten te stelen. Deze belooft u vervolgens uit te reiken aan diegenen die het wel verdienen.

Dat blijkt een harde dobber te worden. Greede heeft namelijk de lokale onderwereld ingehuurd als bewakers; sommigen zijn zelfs bewapend. Zal het u lukken de lopende banden zodanig te bedienen dat de goede produkten de fabriek uitstromen?

WAT TE DOEN

Ieder veld bestaat uit een lopende band met één of meerdere wissels. Voordat u de fabriek betreedt krijgt u op wat deze keer gestolen moet worden. Zo staat Mevrouw Peabody op forse borden rood vlees te wachten en Opa Tataglia op vers brood. Iets minder noodzakelijk voor het dagelijkse leven lijkt oris Pierre's behoefte aan een medicijn om te kunnen skiën en Kleine Hughie's dringende behoefte aan een Game Gear. Toch moet daaraan voldaan worden.

Wanneer u eenmaal binnen bent moet u op gekleurde vakken gaan staan om de wissels van de lopende banden om te zetten zodat de goederen naar de uitgang stromen. Hierin wordt u tegengewerkt door divers tuig zoals Dikbuik Ben, Steve de Dief, Grote Hank en Kapitein Krazee. Gelukkig kunt u hen van u afhouden met onder meer uw levensgrote schreeuw, die hen doet tollen. Of vindt de elektrische gitaar die de bewakers een dansje doet plegen. Kijk echter uit voor het machinegeweer van die malloot Krazee.

Al snel hebben de velden vrij ingewikkelde lopende band constructies waarbij van het ene schakelpunt naar het andere gerend moet worden. Hopelijk vindt u een gewicht, zodat u dat op een schakelpunt kunt plaatsen.

Dan zijn er zogenaamde brug-velden. Hier moeten geen wissels omgezet worden maar bruggen op de juiste wijze en op tijd in de lopende band geschoven worden zodat de goederen door kunnen stromen.
In totaal zijn er vier rondes met elk acht levels. Ronde 1 en 3 bevatten wissel-velden terwijl ronde 2 en 4 brug-velden hebben.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Leverbaar voor:
Sega Game Gear ƒ 79,00 / BEF 1599

Factory Panic is in feite een puzzelspel met actie, althans u moet regelmatig de tegenstander ontwijken of met een superschreeuw tijdelijk verdoven. Het spel ziet er goed uit, ook de muziekjes zijn leuk.

Toch kleven er enige nadelen aan dit spel. Om te beginnen wordt het al snel ontzettend moeilijk door de grote hoeveelheid schakelaars en wissels die op het juiste moment bediend moeten worden. Voeg daar nog eens aan toe dat juist die velden groter zijn dan het scherm, de lopende banden hier de meest ingewikkelde patronen vormen en het moment van grote verwarring is aangebroken. Ook bij de brug-velden trad soms een misselijk makende verwarring op. Menigmaal heb ik het dan ook volledig gefrustreerd opgegeven waarbij nog net de neiging onderdrukt kon worden om de Game Gear tegen de muur te verbrijzelen.

Neen, dit spel is te veel voor mijn gemoedsrust. Maar ik moet eerlijk vermelden dat mijn buurjongetje er compleet aan verslaafd is en nu al in ronde 4 zit. En toch zien zijn ogen er nog normaal uit!

Ligt het dan echt aan mij?? Kijk er zelf eens naar zou ik zeggen.

Harry d'Emme

TOEJAM & EARL

TOEJAM & EARL, DE TWEE 'COOLSTE' RAPPERS VAN HET HEELAL, ZIJN VERONGELUKT EN OP DE AARDE TE PLETTER GESLAGEN. HELPT U DEZE SWINGENDE BUITENAARDSEN EEN HANDJE BIJ HUN TERUGKEER?

TJ FLY HOME

Het ruimteschip van ToeJam & Earl slaat te pletter op Moeder Aarde en het wordt in tien stukken gereten die over de planeet uitgestrooid worden. Het tweetal zal alle delen moeten terugvinden voordat ze naar huis kunnen terugkeren.

Het spel is geschikt voor 1 of 2 spelers. In het laatste geval bestuurt elke speler een figuur en gaat men samen op pad. In een solo-spel kiest de speler het karakter dat hij wil besturen. ToeJam is wat sterker, Earl daarentegen is iets sneller.
Een ontdekkingstocht voert over verschillende delen van de planeet. Naarmate u meer van een level door wandelt wordt een kaart ingevuld. Doel in elk veld is de teleporteerder te vinden die u naar het volgende level brengt. Op sommige niveaus is een onderdeel van het ruimtevaartuig te vinden.

U begint de tocht met maximale energie, maar aanraking met de meeste Aardbewoners kost energie. Sommigen bewijzen echter goede diensten, terwijl anderen alleen maar lastig zijn. Eten is belangrijk voor het op peil houden van de energie. Maar let op, niet alle voedsel is even gezond. Vuistregel is dat hoe meer vet en suiker iets bevat, des te beter het is. Bepaalde etenswaar, zoals groene kool, doet de energie afnemen.

Onderweg zal men vele verrassingen tegenkomen in de vorm van cadeautjes. Het openen ervan kan iets aardigs opleveren, zoals supersnelheid, maar het kan ook een nare verrassing zijn, bijvoorbeeld een onweersbui of zelfs het verlies van een leven.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sega
Leverbaar voor:
Sega Mega Drive ƒ 159,00 / BEF 3199

De eerste indruk van ToeJam & Earl is goed. Leuke figuurtjes die een groot oppervlak moeten doorzoeken naar delen van hun ruimteschip. Het spel biedt veel verrassingen, leuke gimmicks en ziet er prima uit.
In eerste instantie vond ik het een gemis dat het spel niet met passwords werkt. Het zal dus steeds weer van voren af aan moeten worden gespeeld. Na wat langer doorspelen denk ik echter dat dit een bewuste keuze is geweest. ToeJam & Earl is namelijk veel te makkelijk. Tot ik na een uur of vier spelen negen onderdelen had verzameld en terecht kwam op een level waar ik binnen drie minuten alle levens verloor aan voorbijrazende ijscowagens en dolgeworden grasmaaiers. Eerlijk gezegd kon ik het niet meer opbrengen een nieuwe poging te wagen. Ik had het allemaal wel gezien, voornamelijk omdat het spel zo traag is.

Leuk om een uurtje te spelen of eens te huren bij een videotheek, maar ik zou het absoluut niet kopen.

Peter Nouzo







REIKHALZEND HEB IK UITGEKEKEN NAAR DIT PRODUKT: NIET ALLEEN OMDAT HET GELIJKNAMIGE BORDSPEL ZO GOED IS, MAAR OOK OMDAT IK WEG BEN VAN SID'S *RAILROAD TYCOON*. EN TOEN DE PRACHTIG GEÏLLUSTREERDE DOOS OP DE KOKOSMAT PLOFTE GING MIJN HART ALRAS SNELLER KLOPPEN.

CIVILIZ

ZELFSTUDIE

Zoals gebruikelijk bij dit soort projecten is er een lijvige handleiding die eerst aandachtig doorgelezen zou moeten worden. Dit doe ik echter zelden en ook nu gaf ik er de voorkeur aan om in eerste instantie op de blaren plaats te nemen. Het begon allemaal prachtig. Mijn horde Mongolen rees op uit het niets en begon devoot aan de bouw van een duizendjarig rijk. Zoals te verwachten, viel na drie kwartier het doek over mijn kersverse keizerrijk...... Inmiddels heb ik gestudeerd en heb ik tussen zes andere despoten zowaar de eindstreep weten te halen in dit immense spel.

BESCHAVING

Na de openingsscène begint het spel met het kiezen van een van de vijf moeilijkheidsgraden en het bepalen van het aantal door de computer bestuurde concurrenten. Hierna kiest u de nomadenstam die u wilt opstuwen in de vaart de volkeren. Tot slot moet de naam worden ingevuld waaronder u als groot leider roem gaat vergaren.

Het spel start naar keuze op een willekeurig gegenereerde landkaart of op de 'echte' Aarde. Alleen de directe omgeving van uw eerste bewoners is op de kaart zichtbaar. De rest van de wereld is pikzwart. Maar, door over de kaart heen te lopen ontdekt de speler meer van de wereld en wordt de landkaart vanzelf verder ingevuld.
De omgeving bevat vele terreinsoorten die bijvoorbeeld vindplaatsen van mineralen of jachtgronden kunnen zijn. Aan de kust zijn zelfs rijke viswateren te vinden.
Ook zijn er wat dorpen die bezocht kunnen worden. De bewoners kunnen zich bij u aansluiten, maar er bestaat ook een goede kans dat u de furie laat losbarsten en direct op leven of dood moet knokken.

kunnen vereren. Houdt daarom een sterke eenheid in een stad achter de hand ter verdediging.

KOLONIALISME

Intussen stuurt u kolonisten op pad om nieuwe steden te stichten en wegen aan te leggen, waardoor u al snel andere beschavingen zult ontmoeten. Deze zijn door de computer gegenereerd en zijn niet te onderschatten. Hun woordvoerders zijn altijd brutaal, soms zelfs een tikje arrogant en ze proberen u zonder uitzondering te intimideren.
Trap hier niet altijd in! Een grensgeschilletje kan interessant zijn als u een stad op een buurman inneemt. Vaak wordt dit beloond met kennis.



Civilization is zo diepgaand en gedetailleerd dat het eigenlijk niet op een of twee bladzijden beschreven kan worden. Er is zo'n weelde aan details dat er een boek over geschreven kan worden. U krijgt onder andere te maken met verschillende staatsvormen, (al dan niet verbroken) verdragen, ambassadeurs, spionage, wereldwonderen, omkoping, fabrieken, religie, rampen en ga zo maar door.
Om het spel voor beginnende spelers niet gelijk al te moeilijk te maken biedt het programma op het eenvoudigste niveau regelmatig adviezen, hetgeen zeer welkom is.
Enig minpuntje van het spel is dat de leiders van de tegenpartijen altijd dezelfde zijn. Ver voor het begin van onze jaartelling kan men daardoor een ontmoeting met bijvoorbeeld Stalin verwachten, hetgeen ik nogal storend vond. Maar de rest van het spel is zo briljant dat ik dit graag door de vingers zie.

Na een lange dag en avond gespeeld te hebben dook ik vermoeid mijn bed in, maar ik kon absoluut niet in slaap komen. Ik lag maar te woelen terwijl *Civilization* door mijn hoofd spookte. In zo'n geval kun je eigenlijk maar een ding doen. Inderdaad, ik ben dus maar opgestaan en heb tot aan het ontbijt doorgespeeld. Dat ik daarna weer gewoon naar mijn werk moest is niet meer dan een vervelend detail waarmee ik u niet wil lastig vallen.

Afsluitend zou ik willen opmerken: "Sid did it again!"

Michael Bruinsma

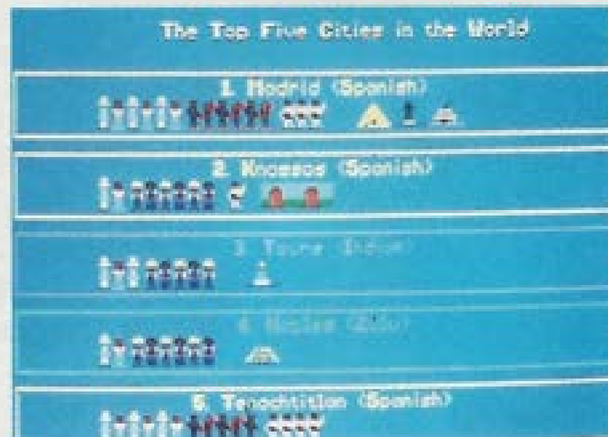


EERSTE STEEN GELEGD

Als u een goede plek heeft gevonden bouwt u hier uw eerste nederzetting. En dan begint het pas echt leuk te worden. Bij het gelucht hoort een informatiescherm waarop u onder andere kunt zien hoeveel mensen er wonen en waaraan de bevolking werkt. Jazeker, de bewoners vormen een nijver volkje dat altijd wel bezig is iets te bouwen. Dat bouwen duurt een bepaald aantal beurten, afhankelijk van het project waaraan men werkt. In het begin worden er meestal eenheden kolonisten en militia 'gebouwd', maar al gauw kan men andere zaken produceren. Zo kan men allerhande strijdkrachten, gebouwen, wapens en - in een later stadium van het spel - zelfs vliegtuigen, atoombommen en ruimteschepen bouwen!

Naast produktie wordt druk wetenschappelijk onderzoek verricht door uw geleerden. En u bepaalt wat er ontwikkeld wordt. Is de ontwikkeling geslaagd, dan kunt u de nieuwe technologie aanwenden. Een eenvoudig voorbeeld ter verduidelijking. Na het leren van paardrijden kunt u cavalerie-eenheden gaan bouwen.

Uit het bovenstaande heeft u al kunnen afleiden dat wapentuig een belangrijke rol speelt. Terecht, want u moet bedacht zijn op barbaren die het land afschuimen en uw steden met een bezoekje



En kennis is ook in dit spel macht. Hoe meer kennis men heeft, des te meer macht en des te meer mogelijkheden om nieuwe kennis te vergaren. U kunt verschillende richtingen ontwikkelen. Zo leidt de ontwikkeling van het alfabet, via schrijven, literatuur en filosofie tot democratie. (Van een eerlijke spreiding van kennis en macht kan zelfs dan natuurlijk geen sprake zijn.)

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ149,50/BEF 2899 (Min. 640 Kb)
Videokaarten: EGA/VGA/MCGA/Tandy
Muziekkaarten: Roland/AdLib/Sound Blaster/Tandy



BORDSPEL

ZATION

IEMAND DIE EEN BORDSPEL MAAKT OVER DE ONTWIKKELING VAN DE BESCHAVING HEEFT EEN ONDERWERP GEKOZEN VAN EEN ONGEKENDE MAGNITUDE. DAAR KWAM DE BRIT FRANCIS TRESHAM OOK ACHTER TOEN HIJ ZIJN TANDEN IN DIT ONDERWERP ZETTE. HIJ HIELD VOL EN 9 JAAR LATER LAG HET SPEL IN DE WINKEL. INMIDDELS ZIJN ER OVER DE HELE WERELD HONDERDDUIZENDEN VAN VERKOCHT IN VERSCHILLENDE EDITIES.

HET SPEL

Civilization speelt men met 2 tot 7 spelers; bij minder dan 6 spelers wordt een deel van het speelbord niet gebruikt. De spelers starten in het gebied rond de Middellandse Zee een beschaving naar keuze. Men mag kiezen uit Egyptenaren, Babyloniërs, Afrikanen, Kretenzers, Illyriërs, Italianen, Aziaten, Assyriërs of Thraciërs.
Het spel begint 8000 voor Chr. en eindigt bij de opkomst van de Romeinse beschaving, circa 250 voor Chr.
Elk volk breidt zich voortdurend uit, terwijl ook hun grondgebied steeds groter wordt. Men zal ook te maken krijgen met tegenslagen als aardbevingen, vulkaanuitbarstingen, burgeroorlogen, epidemieën, hongersnoden en wat dies meer zij.

Het hart van het spel wordt gevormd door een archeologische tijdschaal, die de ontwikkeling van de beschaving voorstelt. Op deze aparte tabel verschuift men na iedere beurt zijn fiche een vakje naar rechts. Echter, de schaal is ingedeeld in tijdperken: Nieuw Steen, Vroeg- en Laat Brons, Vroeg en Laat IJzer.
Als men aan een nieuw tijdperk komt mag men alleen door naar het volgende wanneer men aan bepaalde eisen voldaan heeft. Heeft men dat niet, dan blijft het fiche staan totdat wel aan die eis voldaan is (bijvoorbeeld twee steden gebouwd hebben, voldoende kennis vergaard hebben, et cetera). Intussen speelt men op het speelbord gewoon door, maar degene die het eerst het eindvakje bereikt is winnaar.
De kunst is om op tijd te voldoen aan de eisen van vooruitschrijding op de tijdschaal. Een kwestie van tempo dus.

VERLOOP

Men begint met nomadenstammen die zich uitbreiden. Dan bouwt men steden die handel en dus belastinggeld genereren. Handel is een belangrijk aspect. Voor iedere stad die men heeft gebouwd krijgt de speler een kaartje. Deze kaartjes stellen bepaalde grondstoffen voor en hebben een puntenwaarde. Door het verzamelen van meerdere kaartjes van dezelfde soort wordt de waarde ervan steeds hoger. Graan heeft bijvoorbeeld een waarde van 4 punten, terwijl twee eenheden graan al een waarde van 16 vertegenwoordigen en drie eenheden al 36 punten waard zijn. Bij acht eenheden graan is dit zelfs opgelopen tot 256 punten. Men komt aan deze lange series door ruilhandel. Deze ruilhandel houdt echter ook een risico in. Tussen de grondstoffen zijn namelijk diverse rampen verstopt die een onoplettende speler weleens in zijn maag gesplitst zou kunnen krijgen.

Deze verzamelde punten worden gebruikt voor het verwerven van beschavingskaarten die niet alleen tellen voor de eindscore, maar ook allerlei voordelen bieden. Met "sterrenkunde" mag men open zee overvaren omdat men kan navigeren op de sterren, "pottenbakken" zorgt ervoor dat men weet hoe voedsel kan worden opgeslagen, waardoor het effect van een hongersnoodramp verminderd wordt, et cetera.

Civilization is een groot spel, dat ook lang duurt: 3 uur plus een uur extra voor elke deelnemer is een aardige schatting. Het is ook goed mogelijk om in verkorte versies tot een bepaald punt op de tijdschaal spelen.

DE COMPONENTEN

Wij konden over zowel de Amerikaanse- als Nederlandse versies beschikken, hieronder volgt een vergelijking. De Nederlandse editie heeft uiteraard een Nederlandse handleiding, voorzien van handige spelvoorbeelden. Vier puzzelstukken vormen het speelbord. Op dit bord staan klassieke plaatsnamen gedrukt, hetgeen extra sfeer aan het spel geeft.
De doos is fraai geïllustreerd met figuren uit de oudheid.
De kartonnen 'counters' (speelstukken) zijn hoogglanzend en fel gekleurd. De tekst die op sommige counters voorkomt is in het Duits. Kostenbesparend en jammer.
De Amerikaanse versie is in de, van Avalon Hill bekende, compacte 'bookcase' doos verpakt. Het speelbord is echter groter. De counters zijn fraai geïllustreerd en lonken naar de oudheid. De Archeologische Tijdschaal is op een aparte kaart gedrukt.
De Amerikaanse versie is duurder maar biedt twee apart verkrijgbare interessante uitbreidingssets, alsmede een complete nieuwe versie: *Advanced Civilization*.

UITBREIDINGEN

De eerste uitbreidingsset bestaat uit nieuwe handelskaarten, waarmee het spel een tikje gemener wordt.
De tweede set bestaat uit een extra kaart die het speelbord met 25% vergroot. Iberië, Gallië en Engeland worden aan het bord toegevoegd. Met name de versie voor vier spelers wordt met deze uitbreiding sterk verbeterd door een betere balans.
Advanced Civilization vereenvoudigt het spelverloop. Dit deed sommige *Civilization* fans de haren ten berge rijzen, maar mijns inziens zijn ze iets wat bevooroordeeld. De inhoud van de doos bestaat uit een boek met uitgebreide documentatie over varianten (Atlantis!), tactiek en strategie, acht bladzijden nieuwe of herziene spelregels en nieuwe rampen, beschavingskaarten plus een vernieuwde tijdschaal. Om het te spelen heeft men *Civilization* nodig. De regels zijn in zoverre aangepast, dat men nu met een tijdlimiet kan spelen. Belangrijk is dat het spel speelser wordt en toegankelijker voor een jonger publiek. Waar *Civilization* een speelfout afstraft, blijkt *Advanced Civilization* vergevingsgezinder.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Avalon Hill
Prijs:
Nederlandse versie: ca. ƒ 69,50 / BEF 1399
Amerikaanse versie: ca. ƒ 85,00 / BEF 1699
Uitbreidingsset 1: ca. ƒ 9,00 / BEF 179
Uitbreidingsset 2: ca. ƒ 19,00 / BEF 379
Advanced Civilization: ca. ƒ 75,00 / BEF 1499
2 tot 7 spelers



RECENSIE

**Civilization is weliswaar een lang spel, maar het heeft de kwaliteiten van een evergreen. Dit meesterwerk mag geen bordspelverzamelaar ontberen, evenals het in een eerder nummer van Hoog Spel omschreven 1835 van dezelfde ontwerper. Met name het ontbreken van dobbelstenen is een sterk punt.
Hall of Fame stuff!**

Michael Bruinsma

HET IS AL LAAT EN U ZIT BIJ HET WARME HA
VAN DE BARD. HIJ ZINGT OVER DRAKEN EN
OVER DE AVONTURIERS IN *EYE OF THE BEH*
VAN EEN ZEKERE ONDERGANG REDDE. DIE

EYE OF THE BEHO

THE LEGEND OF DARKMOON

CONSULT AAN HUIS

Maar een zachte klop op de deur en een gefluisterde boodschap verstoren deze rustige avond. Aartsmagiër Khelben, de u welbekende raadsman van Waterdeep heeft u ontboden. Door de stille nacht loopt u naar zijn huis, de stilte alleen onderbroken door de ruisende regen en af en toe een donderslag. Eenmaal aangekomen, laat een dienaar u binnen, en u beklimt de trap naar Khelben's studeerkamer.

"Waarde vriend, mij zijn vreselijke geruchten ter ore gekomen.", zegt hij. "Ten noorden en ten westen van Waterdeep zijn talloze verdwijningen gesignaleerd, waaronder die van de geleerde Kelso. De geruchten zeggen dat Kelso op zoek was naar een duivels artefact, en ik heb hier iets dat mij overtuigt van hun gelijk.". Khelben overhandigt u een brief waarin staat dat Kelso's koets is gevonden. In het wrak van de wagen lag een boek van Kelso, vol aantekeningen. Khelben zegt: "Neem dit maar mee, als je op onderzoek uitgaat. Je gaat toch?".
U aarzelt geen moment. "Natuurlijk ga ik!". En met een eenvoudig handgebaar verplaatst Khelben u naar het bos waarin de Tempel Darkmoon ligt. Aan u de taak om het geheim van de tempel te ontsluieren.

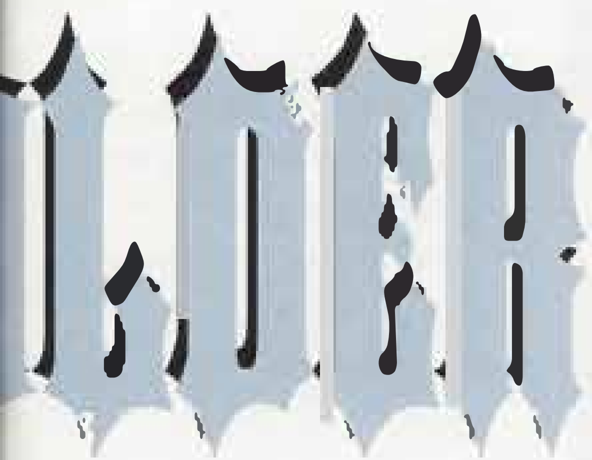
VIER NELDEN

Gelukkig bent u niet alleen. Het avontuur begint met vier helden. En als u geluk hebt ontmoet u onderweg nog een aantal karakters die ook wel mee willen gaan.
U kunt de karakters in *EotB 2* zelf maken door te kiezen uit zes rassen, het geslacht, zes beroepen en de juiste statistieken. Als toegift kunt u zelfs nog het gezicht van het karakter kiezen. Naast deze zaken moet u ook kiezen welke levensbeschouwing uw

PRODUKTINFO

Fabrikant: SSI
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 129,50 / BEF 2499
Systeem: Minimaal AT, 640k, harddisk
Videokaarten: EGA/VGA/MCGA
Muziekkaarten: AdLib, Sound Blaster

...ARDVUUR TE LUISTEREN NAAR DE LIEDEREN ...KASTELEN, PRINSESSEN EN ZOMBIES. EN ZELFS ...OLDER, DE GROEP DIE DE STAD WATERDEEP ... GROEP WAARVAN U DE LEIDER WAS....





karakters hebben. Nu wordt daar niet mee bedoeld welke filosofische of religieuze stroming ze aanhangen, maar wat algemener, zijn ze goed, slecht of neutraal.
Voor de mensen die dit maken van karakters bekend voorkomt, dat klopt. Het spel is namelijk gebaseerd op de spelregels van het bekendste niet-computer rollenspel: *Advanced Dungeons & Dragons*.

Heeft u ook het eerste deel van EotB gespeeld, dan kunt u de daar ontwikkelde karakters gebruiken.

Goed, nu u een groep avonturiers bijeengeschraapt hebt gaat het spel beginnen. Om u niet op een unfaire achterstand te zetten tegenover de mensen die hun helden uit het vorige avontuur hebben meegenomen, krijgt u al wat spullen mee. Iedereen is bewapend, en heeft een harnas aan. Karakters met een speciaal beroep, zoals dieven, magiërs en priesters krijgen ook de spullen die hun vak nu eenmaal vereist. De dief krijgt een setje lopers, de magiër een toverboek, en de priester een soort kruis.

HET VEGE LIJF REDDEN

Als het spel begint loopt u in een bos. U ziet de wereld om u heen driedimensionaal, dus alsof u er zelf rondloopt. Ergens in dit bos is de tempel Darkmoon, waar zich het avontuur zal gaan afspelen. Rondlopen doet u door met uw muis op de richtingspijlen te klikken die onder in beeld staan, maar het is ook mogelijk hiervoor het toetsenbord te gebruiken.

Na een tijdje te hebben rondgezworven, ontmoet u een oud vrouwtje. Zij is zo aardig om u de weg naar de tempel te wijzen. Bij de tempel aangekomen, wordt u gastvrij ontvangen door een priester en een priesteres. Maar als u een of twee rijtjes ingoolt, of een deur ingaat die u niet mag binnengaan, is de vriendelijkheid gauw verdwenen. Vanaf nu zult u moeten vechten om te overleven.
Dit vechten kan op verschillende manieren. Om te beginnen het lijf aan lijf gevecht. De voorste twee karakters uit uw groep, kunnen de tegenstanders aanvallen met hun handwapens, zoals bijlen en zwaarden. De overige avonturiers zullen iets anders moeten bedenken. Magiërs en priesters kunnen spreuken gebruiken en de andere karakters kunnen bijvoorbeeld een slinger of pijl en boog gebruiken of met stenen gooien.

Nu is het in de AD&D spelregels zo, dat magiërs en priesters alleen spreuken kunnen gebruiken die ze uit hun hoofd hebben geleerd. En ze kunnen maar een bepaald aantal spreuken per keer uit hun hoofd leren, afhankelijk van het niveau dat ze hebben. Om die spreuken te leren moeten ze rusten. Dus als u een magiër van een laag niveau hebt, die bijvoorbeeld maar één vuurbalspreuk kan onthouden, dan moet u na elk gevecht rusten om hem zijn spreuk weer te laten leren.

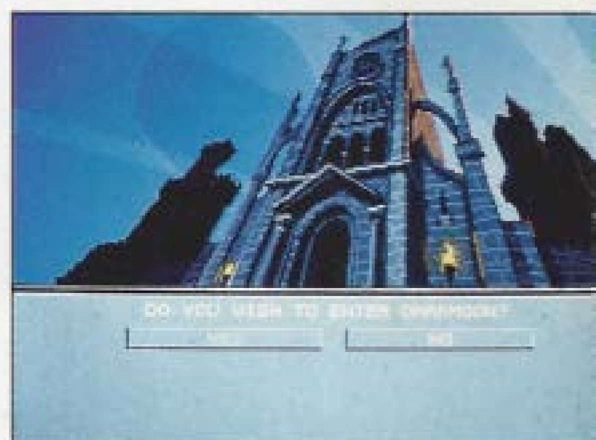
Elke gevechtshandeling kost tijd, afhankelijk van de snelheid van de held. Dat betekent dat als u een monster op zijn kop slaat met een bijl, het dan even duurt voordat u hem weer kunt aanvallen.
In *AD&D* wordt gezondheid algemeten aan het aantal 'hitpoints' dat een karakter heeft. Is dit aantal gedaald tot nul dan is het karakter bewusteloos, daalt het tot een bepaalde waarde onder nul, dan is het karakter dood. Alhoewel dood in *EotB 2* geen permanente toestand hoeft te zijn, is het vaak toch tamelijk ongezond. U verliest hitpoints door in een gevecht geraakt te worden, of door bijvoorbeeld in een valle lopen. U kunt ze weer terugkrijgen door te rusten, of door een priester een genezingsspreuk te laten uitspreken.

UITRUSTING

Het grootste deel van het scherm wordt in beslag genomen door de wereld om u heen, maar rechts hiervan zijn de portretten van uw helden te zien. Als u op zo'n portret klikt met uw muis, verschijnt deze persoon in een soort schema op het scherm. Links ervan is een aantal vakjes te zien, die de ruimte in de rugzak voorstellen. Rondom het lichaam zien we een aantal vakjes die de bruikbare lichaamsdelen voorstellen. Heeft u bijvoorbeeld een gevecht gewonnen, of komt u iets tegen waarvan u denkt dat het handig zou kunnen zijn, dan sleept u het voorwerp uit het wereld'scherm naar een van deze vakjes. Kiest u een vakje in de rugzak, dan neemt de persoon het gewoon mee, maar kiest u een vakje aan het lichaam dan zal de persoon het voorwerp in de hand nemen of aantrekken, al naar gelang het voorwerp.

Naast vijandige wezens die onmiddellijk aanvallen, zult u ook wezens tegenkomen waar u een conversatie mee kunt voeren. Dit wil niet noodzakelijkerwijs zeggen dat ze vriendelijk zijn, maar soms heeft een avonturier geluk. Op het moment dat u kunt converseren, verschijnt een menu, waaruit u dan kunt kiezen wat u wilt gaan zeggen of doen. Volgt hier een antwoord op, dan komt het volgende menuutje enzovoort.





RAADSELS IN OVERVLOED

Het spel bestaat uit één groot raadsel dat is opgedeeld in talloze kleine raadsels, variërend van het vinden van de juiste sleutel, tot het omzetten van de goede schakelaar op het goede moment, tot het gebruiken van de juiste dingen op het juiste moment en de juiste plaats. Het allesomvattende raadsel heeft alles te maken met de Tempel Darkmoon, en dat zullen we hier maar niet verklappen.

Omdat het spel voldoet aan de spelregels van AD&D, is het mogelijk er een niveau aan toe te kennen. Het spel is voor spelers van het zevende tot en met het dertiende level, wat betekent dat uw karakters beginnen op niveau zeven, en aan het eind van het spel zo ongeveer niveau dertien hebben bereikt. Dit heeft als voordeel dat ze in volgende spellen weer te gebruiken zijn. Bij de meeste andere rollenspellen is het zo dat de karakters aan het eind van het spel zo goed als onverwoestbaar zijn, en dat als u ze meeneemt naar het volgende spel, u daar dan wel heel makkelijk doorheen loopt.





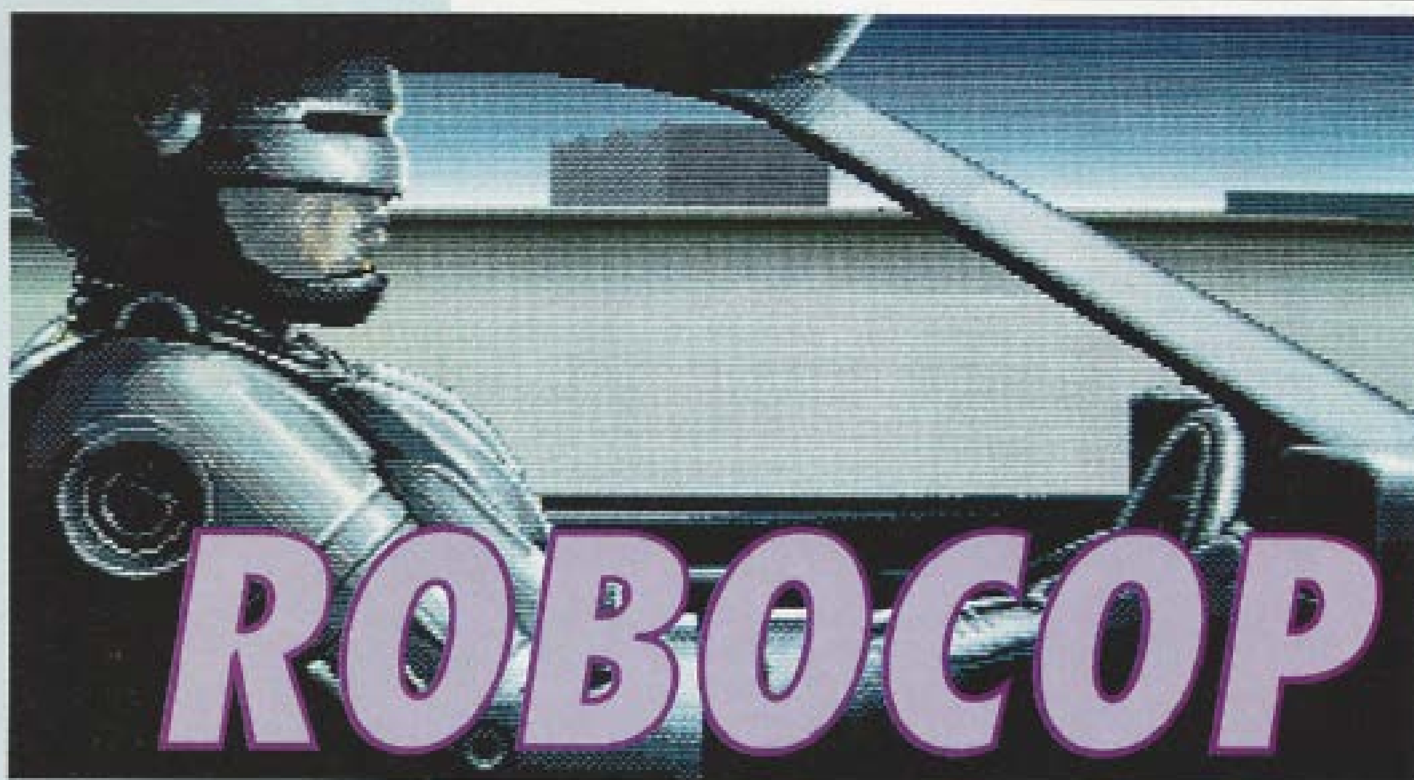
Grafisch is EotB 2 werkelijk schitterend. Op belangrijke momenten wordt de driedimensionale wereldaanschouwing verwisseld voor plaatjes die het halve scherm vullen. Qua geluiden is het spel ook zeer sterk. Het zijn er niet veel, maar wel subtiel. Af en toe een heimelijke voetstap in de verte, of een deur die ergens kraakt... Muziek is er bijna niet. Alleen tijdens de introductie een melodietje.

Het niveau is hoog. Dit is geen spel waarin u zich overal een weg doorheen kunt hakken. Af en toe zult u goed moeten opletten en soms moet u zelfs echt nadenken! Mensen die al eerder een spel van SSI gespeeld hebben, kennen hun voorliefde voor een redelijke verhaallijn, en die is hier dan ook weer aanwezig. Het spel heeft niet veel nieuws te bieden, maar in het genre behoort het toch tot de topklasse.

Mijn enige kleine kritiekpuntje geldt de kopieerbeveiliging. Zoek op bladzijde 100, regel 1000 woord 1254 gaat nog. Maar hier is het: zoek het plaatje ergens in het boekje, en dan regel 1000, woord 1254. Dit maakt het alleen maar moeilijker, en het beveiligt echt niet beter. Maar ja, dat is maar een heel klein minpuntje.

Dus, voor iedereen die dit genre een warm hart toedraagt, of erover denkt er eens kennis mee te maken is dit een keus waarin men zich niet kan vergissen.

Jan-Willem van Riet



ROBOCOP 3

DE METALEN HELD SLAAT WEER TOE, EN DEZE KEER KUNNEN WE DE WET EERDER OP ONZE COMPUTERSCHERMEN VERDEDIGEN DAN IN DE BIOSCOOP. *ROBOCOP 3* IS ECHTER WEL GEBASEERD OP HET VERHAAL VAN DE FILM DIE MIDDEN 1992 IN ONZE BIOSCOPEN ZAL VERSCHIJNEN.

DE FILM

De derde *Robocop* film begint waar deel 2 ophield (zie ook Hoog Spel 3). Omni Consumer Products is begonnen aan het Delta City project - het verbouwen van de binnenstad, om dwarsliggende inwoners uit het oude stadsdeel te verwijderen heeft men huurlingen ingezet. Deze Rehabs gaan er met verve (voornamelijk rood, vanwege het bloed) tegenaan; intimidatie en geweld zijn aan de orde van de dag. De misdaden van de Rehabs worden van hogerhand verdoezeld en de zogenaamde Splatterpunks worden ervoor verantwoordelijk gesteld. De stadsbewoners hebben er genoeg van en vormen een verzetsgroep. De politie - en Robocop - wordt hierop afgestuurd maar al snel krijgt Robocop door dat hij aan de verkeerde kant vecht. Er gebeurt natuurlijk nog veel meer in de film; zo is het Japanse bedrijf Kanemitsu bezig met een overname van OCP. Wanneer Robocop tegen de belangen van het bedrijf ingaat wordt opdracht gegeven hem uit de weg te ruimen. Hiervoor zetten de Japanners hun eigen robot-agent in, Otomo, een robot-ninja moordenaar die Robocop moet vernietigen.

HET SPEL

Robocop 3 bestaat volgens de handleiding uit twee spellen, een arcade actie spel plus het zogenaamde film-spel wat een adventure-achtige opzet heeft. Aan het begin dient gekozen te worden welk spel men spelen wil.

Welk spel men ook kiest, eerst komt altijd het TV-journaal, gebracht door het Mediabreak Nieuws-team. In fraai weergegeven 3D beelden en animaties wordt u het wrede lot van Detroit voorgeschoteld.

ARCADE ACTIE

Het arcade actie spel telt vijf subspellen. Men kan een willekeurig subspel kiezen en spelen.

De eerste twee subspellen spelen zich in gebouwen af waar Robocop zoveel mogelijk tegenstanders moet wegblazen zonder onschuldigen in gevaar te brengen. Het derde subspel is een autorace waarbij Robocop in zijn wagen moet proberen gevaar opleverende automobilisten en gestolen wagens van de weg af te halen. In het vierde subspel moet Robocop het nieuwste speeltje, een jetpack, uitproberen. De militairen zetten een oefening op om Robocop met deze nieuwe uitrusting te testen. Als een jetfighter (zelfs het scherm doet hier een beetje aan denken) scheert u over de troepen en probeert te overleven.

De uiteindelijke confrontatie met de robot-ninja Otomo uit de film is het vijfde subspel. Robocop betreedt de arena waar slechts één van hen levend uit kan komen. De strijd kan vanuit diverse gezichtspunten bekeken worden, waaronder een automatische camera-plaatsing om steeds het beste beeld te krijgen (dé droom van iedere journalist).

HET FILM-SPEL

Dit aparte spel is een kruising tussen een adventure en de subspellen uit het actie gedeelte en speelt zich af over geheel Detroit. Aan het begin van het spel patrouilleert Robocop in zijn wagen door de stad. Het hoofdkwartier meldt dat inbrekers in het politiemagazijn een ED209 politierobot op hol hebben doen slaan. De inbrekers vluchten en de achtervolging wordt ingezet. U moet nu zo snel mogelijk ter plekke zien te komen en bijstand verlenen. Vervolgens ontvouwt het verhaal zich, waarbij ieder spel andere gebeurtenissen plaats kunnen vinden; een vaste volgorde kent het spel niet.

Er zijn vijf belangrijke plaatsen in de stad die bezocht moeten worden: de verlaten autofabriek van Rocket Motors, de OCP toren, de politiecentrale Metro Zuid, een hotelletje en een kerk. Wanneer Robocop ergens aankomt, stapt hij automatisch uit en gaat te voet verder. Aan u de rest.

AMIGA/ATARI ST

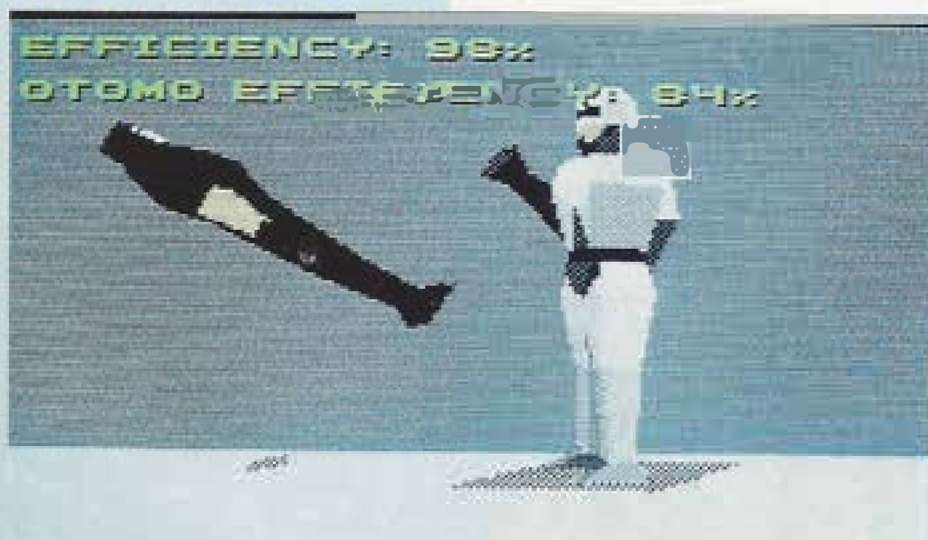
Allemachtig prachtig, de 3D animaties en beelden zijn perfect. Toch heb ik nu na enige uren spelen eigenlijk wel mijn buik vol van dit spel. In de actie-spellen is de besturing dermate moeilijk dat mijn Robocop fors wat alcoholhoudende smeerolie naar binnen gewerkt lijkt te hebben. Van links naar rechts zwabberend en om mijn as tollend denderde ik door de gebouwen. Raakschieten was meer een kwestie van geluk, de manier waarop richten en aangeven hoe bewogen moet worden gecombineerd zijn, bevordert de nauwkeurigheid niet echt. Denk je goed te mikken, begint Robbie opeens vooruit te waggelen. Ook het autorijden ging me niet al te goed af, ik reed meer naast dan op de weg.

Van het film-spel brouwde ik ook al niet veel, het is meer een combinatie van de actie-spellen dan een adventure. Ook hier dus weer zwalken! Kreun!

Tsja, wat moet je hier nu mee? Het ziet er allemaal geweldig uit en is grafeloos verzorgd. Maar speelbaar kan ik het niet noemen. Voor de liefhebber dan misschien?

Perfect verpakt zooitje!

Helen Ballans



PRODUKT INFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50 / BEF. 1799
Atari ST ƒ 89,50 / BEF. 1799
MS.DOS ƒ n.n.b. / BEF. n.n.b

De MS.DOS versie is nog lang niet klaar, een prijs of gegevens over videokaarten, muziekkaartel en systeemeisen kon Ocean ons nog niet geven.

Dit ziet er goed uit! Animaties om je vingers bij af te likken.

Maar! Geen van de spellen maakte echt indruk op me, zoals gewoonlijk heeft Ocean weer eens een paar middelmatige spellen aan elkaar geplakt en dat met een beroemde naam en een perfecte uitvoering - dat wel - verdoezeld. Het ziet er allemaal immens mooi uit, maar aan het eind van de rit kunnen al die mooie graphics en animaties niet verbergen dat we met een slecht spel te maken hebben. En dat baseer ik niet alleen op het feit dat meestentijds Robocop volledig onbestuurbaar is door de krankzinnige besturing die men ontwikkeld heeft.

Het gezwets in de handleiding over twee totaal verschillende spellen is dom geleuter. De actie spellen zijn hetzelfde als het filmspel. Met dat verschil dat er in het actie deel vijf aparte spellen zijn en in het film-deel deze spellen (met uitzondering van het vliegen) in elkaar geschoven zijn.

Ocean was er bijna in geslaagd ons een loer te draaien met die mooie graphics. Bijna! Want het blijft bagger.

Afblijven!

Henk Menning

DEZE VORM VAN WORSTELEN IS IN DE VERENIGDE STATEN NIET ZOZEER EEN SPORT ALS WEL EEN VORM VAN AMUSEMENT EN BOVENAL 'BIG BUSINESS'. IN AMERIKA VERZORGT DE WORLD WRESTLING FEDERATION (WWF) GEMIDDELD 8 UUR TELEVISIE PER WEEK, GOED VOOR 80 MILJOEN KIJKERS. RUIM DERTIG LANDEN OVER DE GEHELE WERELD NEMEN DE UITZENDINGEN OVER.



WWF WRESTLEMANIA

ZAKELIJKE BELANGEN

In tegenstelling tot de meeste spellen van Ocean is WWF Wrestlemania gebaseerd op een complete amusementsindustrie in plaats van op een film. Dat de licentie een Amerikaans produkt betreft, is overduidelijk. Overal waar de titel van het spel of de namen van de sterren worden genoemd, volgt een verwijzing naar TitanSports Inc., de houder van de rechten van alles en (haast) iedereen in deze sport, tot en met de World Wrestling Federation aan toe. (Een situatie ongeveer te vergelijken met bijvoorbeeld de KNVB als geestelijk eigendom van Joop van den Ende TV Produkties B.V.)

De bedenker van dit circus, Vincent E. McMahon, begon circa 1935 met een aantal andere krachtpatsers deze vorm van vermaak, toen nog catch-as-catch-can genoemd, te populariseren. (Zelfs onze nationale judoka Anton Geesink heeft zich jaren geleden nog eens laten verleiden tot het meedoen aan dergelijke wedstrijden, maar ook Muhammed Ali was niet vies van het hem hiervoor geboden geld.)

TONEEL

De 'worstelaars' beschikken over minimale acteertalenten die echter volledig uitgebuit worden. Ook zijn ze voorzien van een zorgvuldig gekozen imago zodat het publiek zich makkelijk met hen kan identificeren. Interviews voor de wedstrijd monden steevast uit in scheldpartijen waarin de tegenstander beloofd wordt dat dit zijn laatste wedstrijd zal zijn.
Ook provocatie van het publiek staat hoog genoteerd. Een van de sterren, Randy 'the Macho Man' Savage, werd eens gevraagd wat hij dacht van de rechten van de vrouw. Zijn antwoord kwam er ongeveer op neer dat vrouwen het recht hadden om te koken en hun mond te houden zolang hij aan het woord was. De grootste ster is natuurlijk Hulk Hogan die zelfs een eigen TV-programma heeft en een hoofdrol speelt in een cartoon-serie. De 'Hulkamania' tiert nog steeds welig.

HET SPEL

Voor de aanvang bepaalt u of u tegen een andere speler wilt oefenen of dat u als solist tegen diverse computer-tegenstanders wilt knokken. In dat laatste geval is het behalen van het wereldkampioenschap het streven. De speler die een greep wil doen naar de hoogste titel kan dit doen als Hulk Hogan, The British Bulldog of The Ultimate Warrior. Het enige dat door deze keuze wordt beïnvloedt, is de speciale worp die deze drie worstelaars op hun repertoire hebben.

Onderaan het scherm loopt een energiemeter die, evenredig aan de geïncasseerde klappen, terug zal lopen. De winnaar van de wedstrijd is degene die de schouders van zijn tegenstander gedurende drie seconden tegen het canvas weet te drukken.

Behalve slaan en schoppen kunnen de worstelaars in de hoeken van de ring op de touwen klauteren en middels een sprong de tegenstander proberen neer te leggen. Ook kan men uit de ring stappen om het daar liggende klapstoeltje op te rapen. Als de tegenstander ook uit de ring stapt kan men deze een mep verkopen met de 'klap'stoel, die aldus zijn naam eer aandoet.

Op het moment dat beide kemphanen vlak bij elkaar staan grijpen ze elkaar stevig in de kladden en bereiden ze hun speciale worp voor. Door nu de joystick woest heen en weer te bewegen moet men voldoende kracht verzamelen voor deze worp. Degene die hier in het eerste slaagt smijt zijn tegenstander hardhandig neer.
Wordt men zelf gevloerd dan moet men door het snel achter elkaar indrukken van de vuurknop weer proberen op te staan. Naarmate de worstelaar minder energie heeft zal het langer duren voor hij weer op de been is en heeft de tegenstander de kans om nog meer schade aan te richten.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50 / BEF 1799
Atari ST ƒ 89,50 / BEF 1799
C64 cass: ƒ 49,50 / BEF 999
C64 disk: ƒ 59,50 / BEF 1199
MS-DOS: ƒ 109,00 / BEF 2099
Videokaarten: EGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster

Nintendo Entertainment System, Nintendo Game Boy verwacht

AMIGA/ATARI ST

Naar mijn mening is WWF Wrestlemania geen geslaagd spel. Een wedstrijd tegen de computer is bij voorbaat zinloos aangezien het belangrijkste deel van het spel snel wiebelen met de joystick inhoudt. Daar de computer nu eenmaal geen lamme pols kan krijgen zal men weinig kans hebben op het kampioenschap.

Bovendien werkt het 3D effect verwarrend zodat de plaatsbepaling van de worstelaars vaak zeer lastig is.

Vergeten

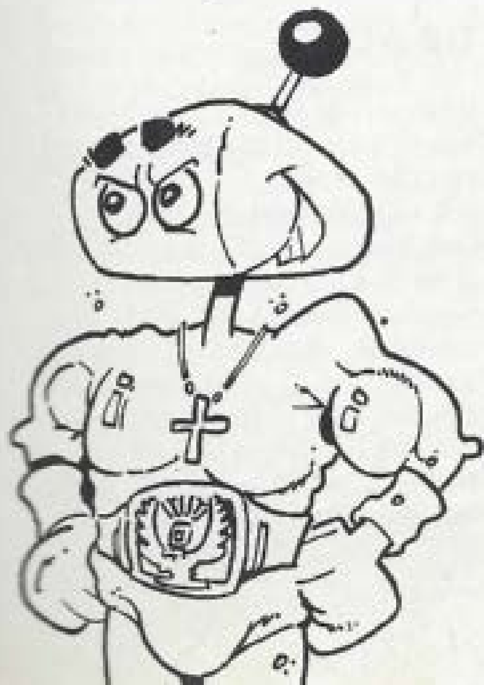
Edward Helven

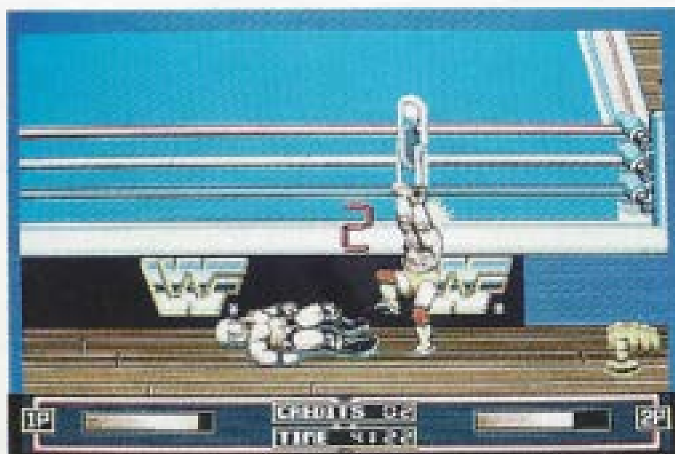
AMIGA/ATARI ST

Ik kan mij amper voorstellen dat iemand dit spel langdurig zal spelen. De speler staat slechts een gering aantal bewegingen ter beschikking en ook de besturing is hier en daar niet even soepel. Voor een 'drop kick' bijvoorbeeld moet de vuurknop twee maal worden ingedrukt, maar meestal strandt de poging bij het geven van een klap.

Misschien dat sommigen in de twee-spelers optie hieraan nog wat plezier kunnen beleven, maar voor mij hoeft WWF Wrestlemania absoluut niet.

Karin de Graaff

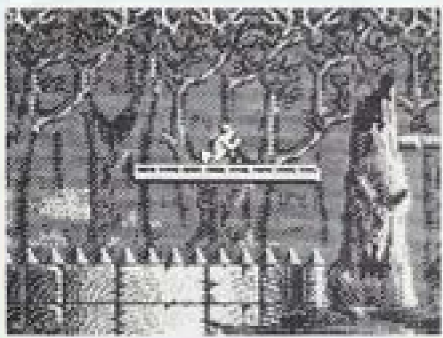






DRAGON'S LAIR THE LEGEND

HET OORSPRONKELIJKE *DRAGON'S LAIR - SINGE'S CASTLE* IS EEN BEROEMD SPEL WAAR ECHTER HET NODIGE OP AAN TE MERKEN VIEL. HET GAME BOY SPEL *DRAGON'S LAIR - THE LEGEND* WIJKT ECHTER TOTAAL AF VAN HET ORIGINELE *DRAGON'S LAIR*.



Dit is een van de moeilijkste platformspellen die ik ken op de Game Boy. En tegelijkertijd een van de fraaiste! Grafisch is alles gestoken scherp en de Egyptische omgeving aan het begin van het spel is zeer fraai en sfeervol. Ook de achtergrondmuziek is uitermate geslaagd.

Het kost behoorlijk wat moeite om Dirk op het goede pad te houden, er zijn behoorlijk wat dwaalwegen in het spel die vaak tijd kosten en niets opleveren. Sommige delen van het spel hebben me uren puzzelen gekost om door te krijgen hoe hier nu weer doorheen te komen. En dan is het me alleen nog maar gelukt omdat we in eerste instantie een speciale testversie van de importeur gekregen hadden waarin we oneindige levens hadden. Toen we de versie kregen die in de winkel te koop zal zijn was het gevloek en getier op de redactie niet van de lucht. Want iedereen hier is ondertussen verslaafd aan Dragon's Lair - The Legend; alleen uitspelen lukt nog niemand.

Grandioos, maar wel razend moeilijk!

Harry d'Emme

HET VERHAAL

De held Dirk komt te laat om zijn geliefde Prinses Daphne te redden, zij is ontvoerd door de helpers van de boze Mordroc. Met haar laatste ademtocht weet Daphne's dienstmeisje Dirk te vertellen dat de mythische Steen des Levens waar het Mordroc om te doen was, in honderden stukjes verbrijzeld werd tijdens de aanval. Deze stukjes werden over het gehele koninkrijk verspreid. Uit woede heeft Mordroc iedereen gedood en de prinses ontvoerd.



Dirk weet wat hem te doen staat, de Steen des Levens moet weer één geheel worden en Daphne moet uit de klauwen van Mordroc bevrijd worden.

HET SPEL

Dragon's Lair - The Legend voor de Game Boy lijkt totaal niet op *Dragon's Lair* voor de Nintendo NES. *Dragon's Lair - The Legend* is een gigantisch groot platformspel vergelijkbaar met *Gremlins 2* en *The Castlevania Adventure*. In totaal moet Dirk 194 stukjes Steen terug zien te vinden welke verborgen liggen in de talloze velden van dit gigantische spel. Uiteraard komt Dirk talloze gevaren onderweg tegen, maar zijn behendigheid kan hem daaruit redden.
De gevaarlijke reis van Dirk voert hem onder meer door het Trollenbos, de Vallei van de Sphinx, het Versteende Bos en het Dode Meer.

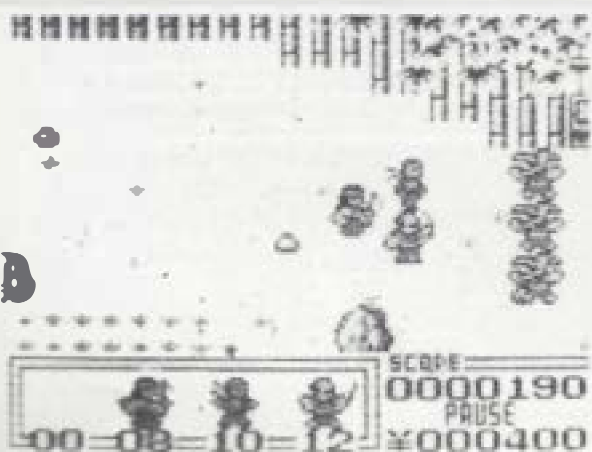
Wanneer het Dirk gelukt is de Steen weer tot een geheel te smeden moet hij over de Boze Bergen reizen om de Goede Ridder uit de dood te laten herrijzen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Elite
Leverbaar voor:
Nintendo Game Boy ƒ 69,50 / BEF. 1399 (April 1992)
De Nintendo Super NES/Famicom versie wordt in Augustus 1992 verwacht; een prijs is nog niet bekend.

MERCENARY FORCE

IN DE TIJD DAT DE MACHTIGE SHOGUN NOG HEERSTE OVER JAPAN WERD HET JAPANSE PLATTELAND DOOR HET IJZINGWEKKENDE LEGER VAN DE HEER DER DUISTERNIS ONDER DE VOET GELOPEN. DANKZIJ DE ZWARTE MAGIE VAN HUN MEESTER VEROORZAAKTEN DEZE WREDE INDRINGERS HONGERSNODEN EN PEST-EPIDEMIEEN, DE BEVOLKING WERD MEEDOGENLOOS ONDERDRUKT. NIEMAND DURFDE IN OPSTAND TE KOMEN, HET MINSTE OF GERINGSTE VERZET WERD MET DE DOOD BESTRAFT.



Shogun Tokugawa was de radeloosheid nabij, hoe moest hij zijn land van dit juk bevrijden? Tijdens een van zijn meditaties kreeg hij een visioen. Hij zag een kleine groep geharde krijgers die het tegen de boze macht van de Heer der Duisternis opnamen.

Tokugawa besloot een dergelijke groep bijeen te roepen en ging op zoek naar de vijf moedigste krijgers in het land. Na maanden zoeken had hij de groep compleet. Het moment was gekomen......



DE GROEP

Mercenary Force is gebaseerd op het RPG (rollenspel) qua opzet, waarbij echter strategie op een tweede plaats komt en pure schiet-actie de hoofdrol speelt. Met een groep van vier krijgers gaat u op pad om de Heer der Duisternis te verslaan. U kunt kiezen uit vijf krijgers: de Denaar, de Mysticus, de Monnik, de Ninja en de Samurai. Iedere krijger heeft goede en slechte punten, zo kan de Denaar weinig geweld verdragen maar in bepaalde situaties kan hij wel het gehele scherm leegvegen.

DE ACTIE

U bestuurt de groep als één geheel - waarbij u van bovenaf op de situatie neerkijkt - terwijl u zich schietend een weg baant door het bezette land. Mercenary Force is strategisch in die zin dat u de groep van vier bepaalde formaties kunt laten aannemen tijdens de strijd. Zo is aanvallen met z'n vieren naast elkaar effectief, maar levert ook forse verliezen op. Als een blok van vier trekken is misschien dan wel langzamer, maar de groep kan zich beter verdedigen. In totaal zijn er

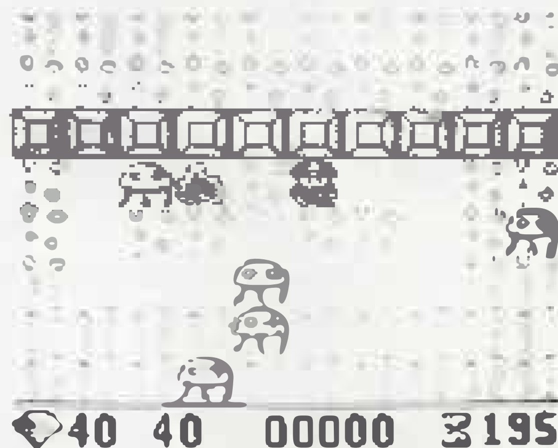
BOULDERDASH

BOULDERDASH WAS AL LEVERBAAR VOOR HET NES (ZIE HOOG SPEL 6, PAGINA 38) EN NU DAN EINDELIJK OOK VOOR DE GAME BOY. HET SPEL IS IN WEZEN GELIJK GEBLEVEN AAN HET OORSPRONKELIJKE _BOULDERDASH_ ZOALS DAT IN 1984 VOOR DE ATARI 800 COMPUTER UITGEBRACHT WERD.

De Game Boy versie wijkt ietwat af in dat er vier werelden (Ijs, Grot, Zee en Jungle) zijn. Er is hier dus geen sprake van een grottenstelsel zoals bij het oorspronkelijke spel. Elke wereld bevat vier stadia met vijf levels: in totaal derhalve 80 levels!

HETZELFDE LIEDJE

Ook hier weer moet Rockford een bepaald aantal diamanten verzamelen voordat de uitgang naar het volgende level zichtbaar wordt. Bepaald gemakkelijk is dat niet altijd. Zo is er een veld waarin de diamanten volledig ingeklemd zitten. Pas wanneer u een rotsblok op een tegenstander laat kletteren, waardoor deze ontploft, wordt er een gat in de muur geblazen en kunt u bij de diamanten. Of dat veld waar helemaal geen diamanten in voorkomen? Wanneer u de rondvliegende vuurvlinders verplettert, veranderen deze opeens in diamanten. En hoe moet die gigantische hoeveelheid diamanten in de jungle vergaard worden... overal staan hutjes in de weg. Of wat te denken van die amoebe die na enige tijd opeens in rotsblokken verandert. En dat terwijl u dacht net klaar te zijn! Met een beetje slimheid kunt u overigens de amoebe inbouwen in rotsblokken. Lukt dat dan verandert hij in diamanten en kan Rockford weer feestvieren. Wanneer een rotsblok vrij ligt kan Rocky het opzij duwen. Hij kan echter slechts één rotsblok tegelijkertijd duwen.



Eén hulpmiddel heeft deze versie wel die de andere versies niet hebben. Met de SELECT toets wordt gekozen tussen een normaal beeld en een ingezoomd beeld. Bij die laatste optie kunt u een groter deel van het speelveld overzien, u kunt gewoon spelen. Het is wel iets moeilijker omdat alles behoorlijk verkleind afgebeeld wordt, maar het is een nuttige optie. In beide typen beeld kunt u wanneer het spel gepauzeerd is met het joypad over het speelveld bewegen om te zien hoe een en ander in elkaar zit. _Boulderdash_ kan ook met twee spelers via de Game Link gespeeld worden.



Deze Boulderdash mag dan weliswaar afwijken qua grafische weergave - geen grotten maar jungle et cetera - voor de ervaren rotsverbrijzelaar is dit: een waar feest van herkenning. Alle goede velden uit de computerversies zijn hier bij elkaar gezet. Dus als echte _Boulderdash_ fanaat heb ik weer vele verbeten uurtjes boven mijn Game Boy doorgebracht.

De opties om de opbouw van een veld nader te bekijken en uit te zoomen vind ik flauw en heb ik dan ook niet gebruikt. Vroeger kon ik ook zonder dus waarom nu niet?

Wat mij betreft kunnen we weer een hit toevoegen aan onze Game Boy verzameling. Kopen!

Harry dEmme

PRODUKT INFO

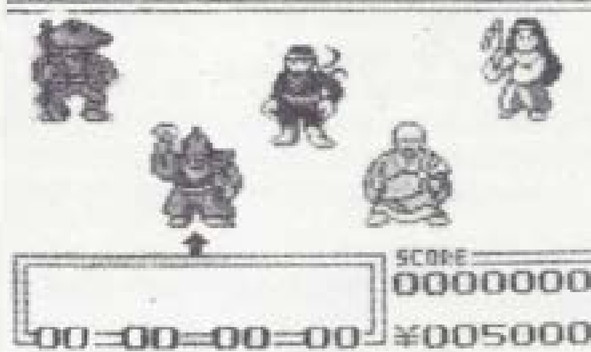
Fabrikant: Victor Musical Industries
Leverbaar voor: Nintendo Game Boy
ƒ79,- / BEF. 1599
Boulderdash is ook leverbaar voor het NES en zowat iedere denkbare microcomputer. De _Boulderdash_ versies voor microcomputers zoals C64, Amiga en MS.DOS worden als budget aangeboden (prijzen onder de ƒ 30,00 / BEF. 599.

vier formaties mogelijk waaruit u kiezen kunt. Iedere formatie heeft voor- en nadelen, het gebruik is dan ook volledig afhankelijk van de situatie en het terrein waarin de groep zich bevindt. Ook is het effect van een formatie afhankelijk van wie op dat moment de leider van de groep is.

U kunt op strategisch handige momenten een krijger laten veranderen in zijn krijgsgeest. Krijgsgeesten hebben speciale krachten en kunnen, mits op het goede moment ingezet, de strijd vaak in uw voordeel beslissen.

DAIBUTSU

Een ander element dat we uit RPG's kennen is de mogelijkheid om de groep te verbeteren. U komt onderweg tempels, heiligdommen, café's en wijze oude mannen (Daibutsu) tegen. Daar kan eventueel uitgerust worden, maar u kunt ook om hulp vragen. In de heiligdommen ontmoet u waarzeggers terwijl in de tempels nuttige en gelukbrengende voorwerpen gevonden kunnen worden. De Daibutsu kunnen uw strijders weer oppeppen en zelfs een dode krijger weer tot leven brengen. In het café van Seki kunt u de inwendige mens versterken.



In totaal komt u 54 verschillende onderdanen van de Heer der Duisternis tegen, variërend van eenvoudige draken, scheennesralten en doodswormen tot de gruwelijke Eyeclops.

Mercenary Force heeft zes levels van elk twaalf schermen. Ieder level zit boordevol tegenstanders, terwijl aan het eind van ieder level een vijandelijke hoofdman op u staat te wachten. Probeer zoveel mogelijk tegenstanders te doden en het geld dat zij achterlaten mee te nemen. Met deze munten kunt u verderop in het spel uw team weer extra kracht geven, of zelfs extra strijders in dienst nemen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo
Leverbaar voor:
Nintendo Game Boy ƒ79,- / BEF.1599

Mercenary Force bevalt me wel. In feite een keihard schietspel dat echter net even anders is door de verschillende formaties. Ook het feit dat je eigenlijk alleen de leider van de groep bestuurt, terwijl de andere teamleden proberen de formatie in stand te houden, voegt de nodige spanning toe. Dat kan wel eens rare situaties opleveren wanneer je bijvoorbeeld snel reageert en niet in de gaten hebt dat twee van de teamleden zichzelf achter een rotsblok vastgelopen hebben. En dan moet je ze natuurlijk weer terug in het spel zien te krijgen zonder dat je terrein verliest. Moeilijk!
Het hele spel ademt een duidelijke Japanse sfeer uit en niet alleen vanwege het onderwerp. Ook het zowat traditionele bezoek aan winkels - hier café's - om bij te tanken draagt daartoe bij.

Grafisch ziet Mercenary Force er goed uit alhoewel je vanwege de fanatieke actie weinig tijd hebt om de omgeving op je gemak te bekijken. De vijand laat je geen moment met rust.

Aanrader!

Harry dEmme

de KERKER

In het derde nummer van Hoog Spel zijn we begonnen met de Queeste waarin Ghlen Livid zijn kennis van adventures mag spuien. Maar de hoofdredacteur wilde toch de mensen met echte problemen, de RPG-spelers, niet aan Ghlen overlaten. Daarom heeft men mij, Mithrandir, verzocht me om hen te bekommeren.

Met veel moeite is het me gelukt om mijzelf weg te slepen van *Eye of the Beholder II - Legend of Darkmoon*. Wat een schitterend spel, wat een moeilijke raadsels (die overigens best op te lossen zijn, ook al beweren boze tongen anders. Logisch denken m'n beste!).
Het wordt nu onderwijl echt de vraag of het Origin zal lukken met *Ultima VII* een nog leuker spel af te leveren dan *Eye of the Beholder II* of zelfs *Might & Magic III*. Het gerucht gaat dat het bijna zover is, als alles goed gaat ligt gelijk met deze Hoog Spel Ultima VII in de winkels.

Terug naar de grauwe werkelijkheid van elke dag. Beste kerkergangers, hier weer een kleine selectie antwoorden en hints voor de RPG-speler die tijdelijk niet uit de problemen komt.

Legend of Faerghail

Rudolf Veltman uit Oegstgeest schreef mij een heel uitgebreide brief. Een klein stukje van die brief ging over Legend Of Faerghail op de PC. Hij zat hierin vast, onder andere omdat zijn teamleden negatieve ervaringspunten scoorden.
Helaas Rudolf, dit klopt. Ondanks het feit dat Legend Of Faerghail een heel leuk spel is op andere computers, op de PC is het rondruit miserabel. De firma Re-Line heeft het dan ook uit de handel genomen. Jammer genoeg ben jij klaarblijkelijk één van de mensen die het spel nog wel hebben. Je komt echt niet verder, dus mijn raad is, gooi het spel in de prullenbak en steek je energie in een ander spel. Of als je dat zonde vindt, neem dan contact op met Re-Line. Ze schijnen nu een bug-vrije versie te hebben die je gratis toegezonden wordt nadat je hen jouw originele disks hebt toegestuurd. Maar voordat je dat doet, schrijf eerst even met ze. Het adres is:

Softgold, Rainbow Arts, Customer Support
Daimlerstrasze 10, 4044 Kaarst 2, Duitsland

Might & Magic

Hieronder volgen de antwoorden op de meeste raadsels in het spel. Vooral voor diegenen die de Engelse taal niet beheersen zijn de raadsels razend moeilijk; trouwens, voor wie wel Engels kent blijven ze ook behoorlijk pittig, maar met deze lijst moet je een heel eind kunnen komen.

Kasteel Whiteshield	JOABARY & SMELLO
Kasteel Bloodreign	OGRE & NORTIC
Kasteel Dragontooth	11 & 20000
Kasteel Greywind	CIRCLE

Main Engine Sector	PRIMARY
Alpha Engine Sector	WARP
Beta Engine Sector	SUBLEVEL
Central Control Sector	CREATORS
Arachnoid Cavern	20301
Carnage Cathedral	JVC
Temple of MOO	WEEDS
Dark Warrior Keep	314

Raadsels:
ICICLE, SECRET, MIRRORS, CHAIR, ECHO, TOMORROW, DARKNESS, CHAN

De ontbrekende broer is EPSILON, en tot slot de passwords die nodig zijn om via de magische spiegels te reizen:

HOME	SEADOG	FREEDMAN
DOOMED	REDHOT	FIRE
EARTH	WATER	AIR

Een van de drie koningen dient minimaal elf 'Ultimate Power Orbs' te krijgen. De Dragonlord kun je alleen verslaan als je alle standbeelden op het eiland hebt bezocht, én betaald uiteraard. De kunst is eerst alle mindere draken doodmaken, dan naar buiten naar de standbeelden, en dan de Dragonlord.

Elvira 1

Het is moeilijk ELVIRA in een bepaalde categorie te plaatsen; is het nou een rollenspel of een adventure? Daarom worden de zaken die met het avonturieren te maken hebben door mijn collegsel, eh diges whiskey of zoiets, beantwoord ondergetekende gaat op de overige zaken in (uiteraard intelligenter en begrijpelijker).

Bij deze een lijst van diverse ingrediënten en waar die te vinden zijn. Deze lijst is uiteraard in het Engels, omdat de plaatsen ook in het Engels op het scherm verschijnen. Het zijn niet alle ingrediënten, maar alleen de moeilijkst verkrijgbare.

Absinthe	Bar
Beetles	Dungeon
Bird's Feather	Falcon
Bird's Egg	Maze
Centipedes	Dungeon
Dogwood	Garden Path
Dragon's Blood	Burial Chamber (gaatje in schedel boven deur)
Earwigs	Dungeon
Laudnum	Bathroom (gat in de muur)
Maggot	Garden Shed (in de keel van de dode tuinman)
Manticore Hide	Chapel (de omslag van het gebedenboek)
Vampire's Dust	Vampire's Room (als de vampier dood is)

Bedankt voor de lijst aan de anonieme inzender(s).
In het volgende nummer meer over deze, eigenlijk best wel geslaagde en succesvolle combinatie van rollenspel en adventure. En ik kijk met veel belangstelling uit naar deel twee, The Jaws of Cerberus uit deze serie, dat maar liefst zes keer zo groot moet zijn en dan nog in het Nederlands ook!

Chaos strikes back

Van Marcel Tiel uit Rotterdam kwam de volgende tip. Bij het begin van Chaos Strikes Back kun je kiezen uit een aantal personages voor je team. Er zijn er echter nog twee extra, die verborgen zijn achter geheime doorgangen.

Keef the Thief

Snel nog wat spreuken voor gebruik bij *Keef the Thief*. Dit is een komisch RPG waar een jonge dief probeert om God-Koning te worden. Hierbij heeft hij de hulp van een aantal toverspreuken. Een opsomming van de spreuken uit het tweede boek Pyramid.

Dragon's Drool + Glow Grass + Eye of Owl	=	GENERIS ELEKTRUS
Black Pearl + Eye of Owl	=	HUMUS VACUUMUS
Scorpion Tail + Kilo Root	=	AGENUS ORANUS
Scorpion Tail + Black Pearl	=	CYNUS ARCENUS
Narcissus Root + Skunk Juice	=	RIFEUS GARDUS
Peppermint Sprigs + Narcissus Root + Wart Weed	=	MAKUS FOODUS

Dank aan Jurjen Rijks uit Winschoten voor deze tips.

Wat mij betreft ik ga weer vlug aan de gang met Eye of the Beholder II en raad jullie aan hetzelfde te doen. Tips en tricks (o zeker, ik ben begonnen met het verzamelen van vrachtwagens, kan ik His Whiskeyship mee pletten) zijn altijd welkom.

Een ding moet me nog van het magische hart, de laatste tijd krijg ik nogal wat tips over hoe je de save-files moet veranderen zodat je oneindig veel hitpoints hebt en zo. Ondanks het feit dat ik jullie dankbaar ben voor deze tips, is in overleg met de eindredacteur, Dr. Stikkie en Whiskeyboy (en dat is dan meteen de laatste sneer, Grijze, anders kun je op je magische matje het gat van de deur opzoeken! Red.) besloten dit soort tips niet langer te plaatsen in Hoog Spel. We vinden dat je het spel op een eerlijke manier moet kunnen oplossen en bovendien is de kans groot dat spelers hun software beschadigen door op deze manier om te gaan met het spel. En dat willen we niet op ons geweten hebben!

Kerker ze en zo,

Mithrandir

SUPAPLEX

DRIE MAAL DAAGS EEN THEELEPEL TEGEN BUGS.

**VANDAAG TUSSEN MIJN POST EEN VERDACHT BRUIN PAKJE. IN DAT PAKJE TROF IK EEN ONDUIDELIJK SPELLETJE AAN MET EEN HOPELOZE NAAM, *SUPAPLEX*. IK BEN NIET VAN DE PILLEN AF EN NOU DIT! MIJN SPELLETJESTHERAPEUT WEET ZE WEL UIT TE ZOEKEN.
IK WEET PRECIES HOE DAT GAAT. HIJ KRIJGT ZOIETS BINNEN, ZIET DAT ONGEZELLIGE DOOSJE MET DIE RARE NAAM, DENKT: 'WAT MOET IK DAAR NOU WEER MEE" EN STUURT HET DAN 'IN GODSNAAM' MAAR NAAR MIJ DOOR. *SUPAPLEX*. NOU BEDANKT! IK KAN DE NAAM NIET EENS GOED UITSPREKEN. DAN KUN JE NIET VERWACHTEN DAT IK HIER OOIT IETS ZINNIGS OVER SCHRIJF!**

EUREKA! SUPAPLEX!

Hoe zouden ze die naam eigenlijk verzonnen hebben? Na een avond brainstormen heeft er opeens iemand geroepen: "Supaplex is net zoiets als Eureka!". Iedereen begon toen te juichen van "Dat is het!". Misschien is het helemaal niet zo gegaan. Wie weet is er zelfs een duur reclamebureau voor ingehuurd. De naam moet verzonnen zijn. Ik kan me in ieder geval niet voorstellen dat er iets is dat al zo heet.
Het klinkt bijvoorbeeld al mislukt. Het doet me denken aan Pipadox. Dat was een anti-wormenmiddel voor kinderen.

Het is ook net zoiets als 'Trevira 2000'. Eén of andere synthetische vezelstof uit de jaren zestig. Dé uitvinding op het gebied van textiel. Alleen al omdat het gewoon niet klonk om te zeggen: "Ik trek vanavond lekker mijn Trevira 2000-tje aan." is het nooit wat geworden. Let op mijn woorden, dat staat Supaplex ook te wachten. Maar goed, ik ga wel een potje Supaplex-en, al krijg ik het nauwelijks uit mijn strot. (Nog een overeenkomst met Pipadox. Dat kreeg ik nauwelijks door mijn strot.)

MURPHY BOULDERDASH

Als ik supalex, hij supaplext, speel ik de rol van Murphy. Murphy is een van de klonen, misschien een achterneef, Rockford, de held uit Boulderdash. De taak van Murphy is om in de 111 levels die Supaplex telt: zo veel mogelijk Infotrons op te slokken om op deze manier de op hol geslagen computer weer in het gareel te krijgen. Er is natuurlijk geen lol aan als Murphy zonder slag of stoot zich rondom kan vreten. Daarom moet Murphy worden dwarsgezeten, gepest, geterg, vernederd en als het even meezit geëlimineerd.
Dream Factory heeft daar voor allerlei aardigheidjes bedacht, bijvoorbeeld de Zonks. Bolvormige bolletjes, hoe is het mogelijk, die op ongelegen momenten aan de rol gaan. Als Murphy de pech heeft er net onderdoor te lopen, exploderen ze op zijn arme bolletje en is het verhaaltje voor Murphy uit.
Arme Murphy, ik heb met hem te doen!

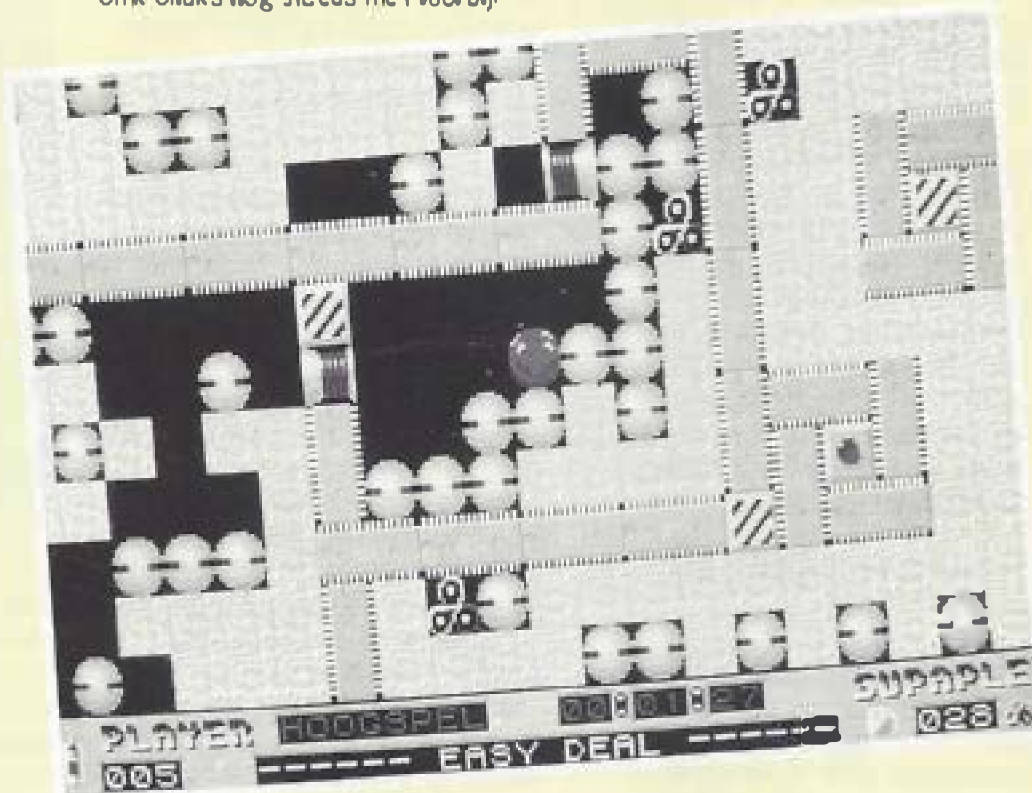
DE HIELEN VAN MURPHY

Hij heeft het zwaar. Op de eerste niveaus wordt hij nog alleen geplaagd door die vervelende Zonks. Maar na niveau tien komen daar ook nog eens de Snik Snaks bij. (Waarschijnlijk bedacht door hetzelfde licht die ook de naam van dit spel heeft verzonnen.)

Een Snik Snak is een explosieve schaar met een obsessie voor bolvormige computerredders. Snik Snaks opereren in groepen en gaan massaal indringers, zoals Murphy, te lijf. Hij heeft wel geen lijf, maar bij wijze van spreken dan.
Snik Snaks kunnen alleen maar in de richting knippen waarin Murphy vlucht. Ze zitten hem als het ware op de hielen. Dat lijf van Murphy stelt wel niks voor, maar hij heeft wel een paar fantastische hielen, zie ik op het doosje.
In de handleiding lees ik dat Murphy eigenlijk van niets of niemand hulp te verwachten heeft. Het enige waar hij misschien nog een kan mee op zou kunnen zijn de verschillende gekleurde diskjes. Met deze diskjes kan hij, niet meer dan billijk, ook ontploffingen veroorzaken en die voor zijn eigen doeleinden aanwenden.

SKIPPEN KAN NIET MEER

Ik vermoed dat die diskjes ergens op niveau 109 eens om de hoek komen kijken. Tot op dit moment ben ik de Snik Snaks nog steeds niet voorbij.



Dus hoe het precies zal gaan verlopen met die verschillende gekleurde diskjes, daarover hoop ik ergens in het jaar 2025 verslag te doen. En ik verwacht écht niet voor die tijd op niveau 109 te zijn aangeland. Want er zit wel een skip-functie in, daarmee kan men dus levels overslaan, maar daarmee kan men niet eindeloos zijn haar problemen oplossen. Juist op kritieke momenten, als het schuim in de mondhoeken staat, is "Skip not possible".

Voorlopig moet u het dus doen met Murphy, Snik Snaks en Zonks.

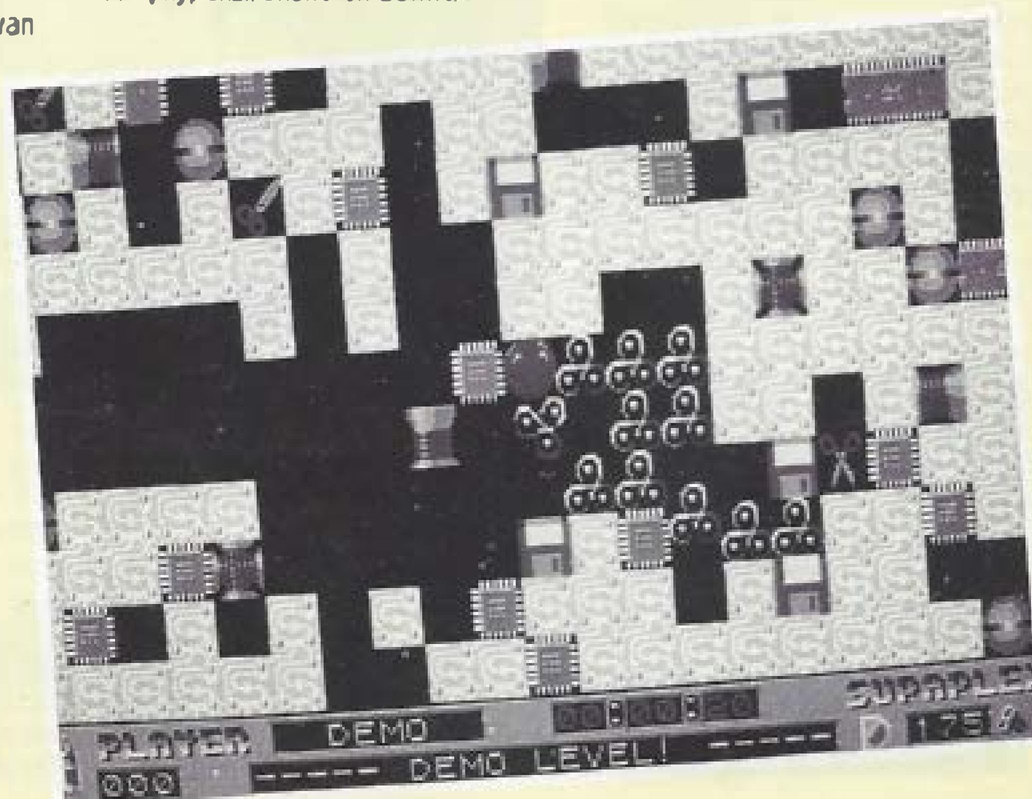
PRODUKTINFO

**Fabrikant: Dream Factory/ Digital Integration
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/BEF 1799
Atari ST ƒ 89,50/BEF 1799
C64 cass ƒ 39,95/BEF 799
C64 disk ƒ 59,50/BEF 1199
MS-DOS ƒ 99,00/BEF 1999**

Ach ja, het is bij computerspelletjes al net zoals bij poedels. Als je daar te lang mee doorfokt krijg je verzakte ruggen, haaruitval en slappe poten.

Voor Boulderdash-achtigen geldt hetzelfde. Te lang mee doorgefokt.
Voorlopig hou ik het wat Supaplex betreft op een geval van inteelt.

Annet Niterink



CASTLE OF DR. BRAIN

MET THE *CASTLE OF DR. BRAIN* DOET SIERRA EEN STAPJE OPZIJ VANAF DE ANDERE SPELEN DIE ZE OP DE MARKT BRENGT. WANT *DR. BRAIN* IS DAN WEL VOORZIEN VAN MOOIE PLAATJES, HET IS GEEN GRAFISCH AVONTUUR. HET IS BEDOELD OM DE JEUGD TUSSEN DE TWAALF EN DE ACHTTIEN JAAR TE STIMULEREN MET ALLERLEI SOORTEN DENK-OPDRACHTEN. ONDER HET MOM DAT DR. BRAIN EEN NIEUWE ASSISTENT ZOEKT OM HEM TE HELPEN BIJ ZIJN UITVINDINGEN, MOET DE SPELER EEN AANTAL RAADSELS OPLOSSEN.

BINNEN ZONDER KLOPPEN

Als het spel begint staat de speler voor de deur van het kasteel van Dr. Brain. Als er op de bel gedrukt wordt, klinkt er een toon en één van de gevelstenen licht op. De bedoeling is nu dat de speler deze zelfde steen aanwijst. Dan licht dezelfde steen weer op en daarna een tweede. Weer moet de speler hetzelfde doen. Dit gaat zo door tot na tien stenen de deur opengaat en de speler een gedenkteken krijgt omdat de geheugentest met goed gevolg is afgelegd.

Eenmaal in de hal aangekomen leert de speler dat het bij de volgende drie raadsels om de wiskunde gaat. Een raadsel bestaat uit het maken van een magisch vierkant, een vierkant waar getallen instaan. Deze getallen moeten zo gerangschikt worden dat zowel horizontaal, verticaal als diagonaal dezelfde optelling ontstaat. Een ander raadsel hier is een schuifpuzzel. Hier staat de afbeelding van het kasteel op, tenminste als de tegels eenmaal in de goede volgorde gerangschikt zijn. Als laatste moeten met twaalf getallen en vier rekentekens (+, -, x, /), kloppende sommen gemaakt worden.

De volgende kamer bevat een aantal raadsels met tijd. Eerst moet een viertal klokken stopgezet worden. Daarna moet met twee zandlopers veertig seconden afgemeten worden. Als laatste moet de logische volgende tijd na een rijtje van drie gevonden worden.

Om bij de volgende opgave te komen moet nu een doolhof doorkruist worden. In deze zelfde trant zijn er nog raadsels die met taal te maken hebben, zoals een wegstreepraadsel en een soort kruiswoordpuzzel. Het logisch inzicht van de speler wordt getest met een robot in een doolhof. Deze robot kan niet rechtstreeks bestuurd worden, maar de speler kan op elk kruispunt aangeven of de robot naar rechts moet gaan, of rechtdoor. Door op de kruispunten te klikken kan de speler de robot door het hele labyrint sturen. Maar dit vraagt een redelijke portie plannen. Verder moet in deze serie een elektronisch circuit aan de hand van aanwijzingen worden gebouwd. Een aantal getallen dient in hun binaire equivalent omgezet te worden, en als laatste moet de speler drie robots programmeren met een soort computertaal. De moeilijkheid hierbij is dat een van de robots precies doet wat de programmeur zegt. De andere twee doen of precies het tegenovergestelde of de ene keer goed en de andere keer fout.

De speler moet daarna alle planeten van ons zonnestelsel benoemen, en verschillende buitenaardse wezens met hun planeet combineren.







Sterrenbeeldherkenning hoort ook bij deze test. De speler krijgt de naam en de afbeelding van een sterrenbeeld. Deze afbeelding is te zien op de oude kaarten van onze sterrenhemel. Daarna moet hij op het gewelf de sterren aanwijzen die bij het betreffende sterrenbeeld horen.

Om de speler een rustpuntje te gunnen moet er een echte puzzel opgelost worden. Dan nog een soort mastermind gespeeld en twee codes gekraakt, en dan is de kamer van Dr. Brain bereikt. Hier kan dan nog een code gekraakt worden, maar de slimme speler gebruikt wat andere hulpmiddelen. Als al deze raadsels opgelost zijn is de speler dan eindelijk assistent van Dr. Brain geworden.

Om het spel aantrekkelijk te maken voor een wat grotere groep, is een aantal hulpmiddelen ingebouwd. Ten eerste kan de speler kiezen uit drie niveaus. Beginner, gemiddeld of expert. Dezelfde raadsels moeten worden opgelost maar substantieel eenvoudiger als beginner dan als expert. Naast deze indeling zijn er muntjes te verdienen. Deze muntjes geven echte hulp bij het oplossen van raadsels. Bij het kruiswoordraadsel bijvoorbeeld het volgende woord. Dit kost echter wel punten.

Het geheel is uitgevoerd in een aantal statische plaatjes, waar meestal een deur of iets anders dat open kan op staat afgebeeld. Meestal met drie raadsels per plaatje. De muzikale omlijsting bestaat uit rock and roll, tenminste als er een muziekkaart aanwezig is. De verpakking is verder uitgevoerd met een extra boekje vol met logische raadsels en hun oplossing.

Dit spel is eigenlijk het eerste van Sierra dat voor een bepaalde leeftijdsgroep bestemd is. Op de cover staat van twaalf jaar tot volwassen, maar ik denk dat het volwassenen of niet boeit, of dat het te makkelijk voor ze is. Voor de leeftijdsgroep van twaalf tot en met een jaar of achttien, denk ik zeker dat het een boeiend spel is.

Of het zo verstandig is van de ontwerper om aan de achterkant van de doos een boodschap voor de ouders op te nemen waag ik te betwijfelen. Het is zeker niet makkelijk en de logica die van de spelers verlangt wordt is van een goed gehalte. En door gebruik te maken van de aanwezige helpfaciliteiten, is elk raadsel uiteindelijk op te lossen. Dit is een leuk spel voor diegenen die hun hersens eens echt willen laten kraken. Maar aan mensen die pure actie willen wordt niets geboden.

Jan Willem van Riet

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ149,50/BEF 2899
Videokaarten: VGA/EGA/Tandy
Geluidskaarten: AdLib, Soundblaster, Roland, Thunderboard
Machine: AT-286 met harddisk (muis aanbevolen)

computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

nu ook alles bij: PIO BOEKEN en SOFTWARE
Oosterkade 9, 9711 RS Groningen
tel: 050-123 451 fax: 050-131 010
in BELGIE : COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
H Sabbestr 39, tel:015-206645 fax:207332
en COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
Hoerkerkseesteenweg 241, fax:050-361655

COMPUTERBOEKEN Top 30 Februari 1992

- Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) .. 69
- Leidraad DOS 5 Geheugenbeheer 12,95
- Basishandleiding WordPerfect 5.1 .. 15
- Leidraad DOS 5 Introductie 12,95
- Grote DOS 5.0 Boek (DBN) 89,90
- *Corel Draw 2.0 Handboek 2.0 en 2.01 59,50
- Basishandleiding DrawPerfect 1.1 15
- Basishandleiding WordPerfect Windows 15
- WordPerfect 5.1 Gebruikersboek (GBS) 65
- Werken met Windows 3.0 NL (SYBEX) ... 69

- Werken met WordPerfect 5.1 NL (ACA) 99,50
- Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA) 29
- Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA) . 19,50
- Snelcursus DOS 5.0 (DBN) 29,90
- Visual Basic (Peter Norton Group) .. 99
- Clipper 5: A Developer's Guide (M&T). 99
- Werken met Excel 3.0 NL (SYBEX) 89
- Werken met CorelDRAW! 2.0 (SYBEX) ... 69
- Handleiding DOS 5.0 (Pim Oets) 59
- Leidraad PC Tools 7 (Wilson)....... 12,95

- C Programming Language, 2/E (PHA).... 89
- Grote MS-Flight Simulator 4.0 Boek 39,90
- Mastering FoxPro 2 (SYBEX)........... 69
- Complete SimCity-boek 34,90
- *Police Quest 3 Hintbook 25
- *Leisure Suit Larry 5 Hintbook 25
- Leidraad WordPerfect voor Windows . 12,95
- Using Excel 3 for Windows 79
- *FoxPro 2.0 Power Tools (+ 2 disks)... 129
- Handboek PlanPerfect 5.1 49,50

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

DOS 5, DR DOS, Windows, OS/2

- Praktijkboek DOS 5 49,50
- Snelcursus DR-DOS 6 29,90
- DR DOS Customizing Toolkit ... 89
- Extending DOS, 2nd Ed. 69
- *Handboek MS-DOS Programmeurs 89,50
- QuickStart MS-DOS 5.0 NL 29
- *DOS 5: A to Z 69
- *MS-DOS 5 Compact, Concreet . 39,50
- Writing Windows3 Device Drivers 79
- Grote Windows 3 Boek 89,90
- Developing with Microsoft SDK. 79
- QuickStart GeoWorks Ensemble. 29
- Desktop Publishing with GeoWorks 49

Programmeertalen

- Werken met Visual Basic 62,50
- *Using Visual Basic 89
- Visual Basic Workshop 89
- *Borland C++3 Handboek 79
- *Borland C++3 Programming 79
- *Dev Windows Appl w Borland C++3 99
- *Using Borland C++3 79
- *Turbo Pascal PowerTools+disk . 89
- Mastering Turbo Pascal 6 (Swan) 79
- *Werken met Turbo Pascal Windows 69

Macintosh

- *Word 5 Companion - Mac edition 79
- Programming QuickDraw 69
- *Dvorak's Inside Track to Mac . 99
- Using FileMaker Pro 65

Databases, Spreadsheets

- Programming in Clipper 5.01 . 79
- *Clipper 5.01 PowerTools + disk 69
- Dynamics of Clipper 5 65
- *Using FoxPro 2 79
- *FoxPro 2: Complete Reference 79
- *Snelcursus FoxPro 2 29,90
- *Handleiding Lotus 1-2-3 2.3 .. 69
- Grote Excel 3.0 Boek 89,90
- *Werken met Excel 3 Windows . 99,50

CAD

- *Alles over AutoCAD Rel. 11 . 99,50
- AutoCAD Release 11 Handboek .. 65

Wordprocessors, DTP

- Mastering AMI Pro 2 65
- *Using Word for Windows 2 69
- *Basiscursus LetterPerfect NL 29,50
- *Werken met DisplayWrite 4 & 5 68
- Mastering WordPerfect Windows 69
- Using WordPerfect for Windows 79

Graphics, Utilities, diversen

- Leisure Suit Larry 5 Hintbook 25
- Police Quest III Hintbook 25
- *Complete SimEarth-Boek 34,90
- QuickStart Norton Utilities 6. 29
- *Harpoon Battlebook 49
- Microsoft MultiMedia Prog Ref. 69
- Understanding Norton Desktop . 69
- *Using your HP 95LX 69

N I E U W   B I N N E N G E K O M E N (*)   E N   A C T U E L E   S O F T W A R E   (inclusief BTW)

Amiga

- Air, Land & Sea 119
- *Digi-View MediaStation 589
- Football Crazy 89
- *Devpac 3 259
- Another World 89
- *Fantastic Voyage 89
- *HighSpeed Pascal 359
- *Leisure Suit Larry 5 . 119
- Magic Pockets 89
- Populous 2 99
- *Willy Beamish 119

Mac

- Animation Works 489
- Publish It! Easy 2.1 . 549
- *SimAnt 129
- MS Flightsimulator 4.0 149
- THINK C 5.0 689
- MacGlobe 179
- *King's Quest V 139

ST

- *Copyist Apprentice ... 299
- Magic Pockets 89
- Movie Premiere:4 games 99

PC TOEBEHOREN

- *SoundBlaster MultiMedia Upgrade Kit Intern . 1799
- MASHUA Tonercartridge EP-S compatibel (HP) 209
- FlightStick 149
- GameCard III Automatic 129

****
Alle AutoRoute Express pakketten nu per stuk 225
****

PC SOFTWARE TOP 20

- Cuisine 2 39,95
- *Falcon 3.0 169
- Norton Utilities 6.0 299
- Scenery Disk Europe .. 59
- SimEarth 139
- *Sound,Graphics Upgrade 99
- SimCity+Populous 99
- Flightsimulator 4.0 .. 129
- MS-DOS 5 Upgrade 199
- Upgrade PC Tools 7.1 . 153
- QEMM 386 6.01 219
- Taal/Rekenen Lesmaker 69
- Jetfighter II 139
- Aircraft&Scenery Design 99
- Norton Desktop Windows 299
- *ChessMaster 3000 119
- *Civilization 139
- DR DOS 6.0 279
- BIBLION 34,50
- Playroom 119

PC software voor Kinderen

- Mixed-up FairyTales .. 129
- *Pikaso (DAInamic)..... 149
- Kid Pix tekenprogramma 129
- *Electric JIGSAW 75
- *Prefix (DAInamic) 149

PC toepassingen (incl BTW):

- Animation Studio Disney 299
- AutoRoute Express BNL 225
- BodyWorks anatomy 179
- Calendar Creator Plus4 189
- CD-ROM Beethoven 9th . 199
- CD-ROM Mammals 359
- Design your Railroad . 169
- *Elsevier Belasting'92 32,50
- *FoxPro 2 Library Kit . 999
- Initiate - esoteric sw 125
- Microsoft Publish 399
- Microsoft Word Windows 999
- *Orbits - solar system 169
- *R&R Code Generator 4 . 479
- *Top Priority 189
- WinFax Pro 2.0 279
- *World Atlas 3 f Windows 229
- WordPerfect Windows NL 1199

PC utilities (incl BTW):

- 386MAX 6.0 219
- *Adobe Type Manager 2.0 239
- Central Point BUNDEL . 399
- DR DOS 6.0 279
- *Dr Solomon's Anti-Virus 585
- Fastback Plus 3.04 ... 429
- Intermission 2.0 139
- LapLink Pro 4.0 359
- MoreFonts 3.0 349
- ObjectVision 2.0 259
- *pcANYWHERE 4.5 429
- QEMM-386 6.01 219
- Stacker 2.0 349

PC talen (incl BTW):

- QuickC for Windows ... 399
- *Borland C++3.0+App.Fr. 1199
- Microsoft C 6.0 + SDK. 999
- CodeBase 4.S 999

PC muziek, geluid (inc BTW):

- AdLib Music Card ... NU 189
- SoundBlaster Pro 749
- SoundBlaster 2.0 399

PC games (incl BTW):

- Conquest of Longbow ... 129
- Civilization 139
- Eye of the Beholder II 119
- Falcon 3.0 (DOS 5, 286) 169
- Games: Winter Challenge 119
- *Gods 119
- Hare Raising Havoc 119
- *Harpoon 1.2.1 129
- *Harpoon Battle Set #3 . 59
- LIBBE 1.3 biljart 79
- *MARTIN memorandum 139
- Monkey Island 2 109
- Oh NO! More Lemmings ... 89
- *Paperboy 2 89
- *Patton Strikes Back ... 139
- Police Quest 3 129
- SimAnt 139
- The Simpsons 99
- Sound, Graphics & Aircraft upgrade for FS 4.0 ... 99
- Super Tetris 119
- Year 2010 169

Winkel open van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
Alle prijzen zijn inclusief BTW - verzendkosten f 6,- per bestelling

Anslel 312 t.o. Carré 1017 AP Amsterdam Fax (020) 226668 Postbank 4475158 ABNB 697915646

Vraag onze GRATIS CATALOGUS aan! *
* We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
* kaartje stuurt met je naam en adres. *
* Vermeld tevens: 'Hoog Spel' *

prijswijzigingen voorbehouden - LET OP: ons faxnummer is nu 622 6668

dealer aanvragen welkom

TARGUI IS HET ENKELVOUD VAN TOEAREG, DE NAAM VAN EEN KRIJGSHAFTIG VOLK DAT IN DE CENTRALE GEDEELTEN VAN DE SAHARA WOESTIJN LEEFT.

Targui



Voordat de Toeareg aan het begin van deze eeuw door de Fransen overwonnen werden, bestond hun bewapening uit een groot schild, een zwaard, een lans of enige speren, een dolk en een geweer.

Een van de meest opvallende kenmerken van de Toeareg is de litham of tagelmoust die alleen door mannen gedragen wordt. De litham is een meterslange strook katoen, die als een tulband om het hoofd gewonden wordt en het gelaat bedekt.

Nog steeds trekken duizenden Toearegs met hun zwaarbeladen kamelen door het meest onherbergzame landschap van onze planeet. Vroeger echter ontleenden de Toearegs hun macht en rijkdom vooral aan het plegen van overvallen gezeten op hun snelle mehari's (witte rijkamelen). Ook dwongen zij de door hun gebied trekkende karavanen beschermingsgeld te betalen.

Het spel *Targui* is op deze oorspronkelijke levenswijze gebaseerd.

OPZET

Het kost even moeite om in dit door Nederlanders ontwikkelde spel voor twee tot vier spelers thuis te geraken. De spelregels zijn duidelijk geschreven, maar het zich geestelijk verplaatsen naar de Sahara is niet eenvoudig. Zoals gezegd wonen de Toearegs in de Sahara waar men naast nederzettingen ook zoutwinplaatsen, zoutmeren, zandduinen, zandvlakten, oasen, bergen en steenbanken aantreft.

Het speelbord bestaat uit 49 deels met randen afgeschermde vakken. Deze vakjes zijn leeg maar worden aan het begin van het spel met bedrukte kartonnen velden gevuld. In het midden van het bord komt altijd het kartonnetje met de zoutwinplaats te liggen. Elke deelnemer plaatst ergens in het haar/hem toegewezen hoekdeel van het bord de nederzetting waar haar/zijn stam thuishoort. Elke stam heeft een eigen kleur.



De rest van het bord wordt vervolgens op willekeurige wijze met de andere kaartjes volgelegd. Op deze kaartjes staan de oasen, zoutmeren enzovoorts afgebeeld.

HARDE MAATSCHAPPIJ

In het op deze wijze gecreëerde woestijnlandschap zijn twee doelen mogelijk, afhankelijk van wat men vooraf afspreekt. Of men moet elkaar zien te verdrijven of er wordt een bepaald aantal ronden afgesproken waarbij de winnaar diegene is die de meeste (economische) winst gemaakt heeft.

Targui wordt in ronden gespeeld waarbij per ronde niet alleen het aantal beurten bepaald wordt: doch ook de volgorde waarin spelers aan de beurt komen. Een en ander gebeurt op een zeer eenvoudige en tegelijkertijd vernuftige wijze door middel van kaartjes en dobbelstenen.

Iedere speler begint met tien kamelen (plastic kegeltjes) en een beetje geld. Wanneer u aan de beurt bent, kunt u kamelen verplaatsen en/of bijkopen. Het verplaatsen gaat altijd naar een naast het huidige vak liggend vak, waarbij horizontaal, verticaal of diagonaal bewogen mag worden.

DE STRIJD BEGINT

Wanneer u een of meer kamelen op een onbezet vak plaatst neemt u bezit van dit vak. Weet u dit vak tot het eind van de ronde in bezit te houden dan krijgt u de economische waarde van het vak in geld uitgekeerd. Zo levert de zoutwinplaats vijf muntstukken op, een zandduin slechts één muntstuk. Bergen leveren niets op en zoutmeren zijn zelfs verboden terrein.

Plaatst u echter één of meer kamelen op een vak dat reeds door een andere speler bezet wordt dan zult u de strijd om dit vak aan moeten gaan. Strijden gebeurt door middel van dobbelsteenworpen. Hoe hoger men gooit, des te meer kamelen raakt de tegenstander kwijt. Winnaar is diegene die als laatste één of meer stukken overhoudt. Het resultaat van deze strijd wordt mede bepaald door de strategische waarde van het vak van waaruit men aanvalt of dat men verdedigt. Deze strategische waarde wordt namelijk bij uw dobbelsteenworp opgeteld.

Het is uiterst belangrijk de eigen nederzetting te verdedigen, zolang u deze hebt krijgt u regelmatig geld uitgekeerd zodat u nieuwe kamelen kopen kunt. Raakt u de nederzetting kwijt, dan droogt de geldstroom op en kunt u geen kamelen bijkopen; uw leger wordt dan onherroepelijk kleiner.

Een onvoorspelbare factor tijdens het spelen is de (nood)lotskaart die iedere ronde getrokken wordt; deze kaart kan zowel voorspoed als desastreuze rampen tot gevolg hebben.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Hausemann en Hötte
Merk: Jumbo
Spelers: 2 tot 4
Leeftijd: vanaf 12 jaar
Speelduur: ongeveer 2 ½ uur
Adviesprijs: ƒ 48,95/BEF. 959

Ik heb Targui met enthousiasme gespeeld. Het spelconcept is uitermate origineel en het bijbehorende spelmechanisme goed doordacht. Doordat door het willekeurig leggen van de kaartjes iedere keer een compleet nieuw speelveld ontstaat en ook de spelers in een willekeurige volgorde aan de beurt komen, is ieder spel weer een nieuwe uitdaging.

U zult iedere keer weer nieuwe strategieën moeten bedenken, standaard patronen ontwikkelen heeft totaal geen zin. Ook de lotskaarten zorgen voor de nodige afwisseling, iedereen moet voortdurend op zijn qui vive zijn voor nieuwe verrassingen.

Targui is een zeer fraai spel dat echter zeker de eerste keer niet even snel gespeeld kan worden. Maar ook daarna dient voor een volledig spel wel een gehele avond uitgetrokken te worden, de gemiddelde speelduur is tweeëneenhalf uur.

U zult zich in die tijd echter geen seconde vervelen!

Anthony Verhuls

LINKS Dorado Beach East

NU WE AL EEN PAAR AFLEVERINGEN VAN HOOG SPEL HEBBEN DOORGEBRACHT OP GOLFBANEN IN AMERIKA BESLOTEN WE DITMAAL EENS EEN KIJKJE TE GAAN NEMEN OP EEN TROPISCHE LOCATIE.

De *Hyatt Dorado Beach East* baan geldt als één van 's werelds mooiste banen aan de kust. De door Robert Trent Jones ontworpen course wordt gezien als een meesterwerkje en is aangelegd langs een uiterst fraai strand in het Caraïbische gebied, in de buurt van Puerto Rico. De baan heeft een totale lengte van ongeveer 6300 meter en de gebruikelijke par van 72.

De oostelijke baan van Dorado is aangelegd in een bosrijke omgeving en wordt doorsneden door rustieke watertjes. Het hoogtepunt van *Dorado East* wordt gevormd door de 15e hole. De fairway wordt aan de rechterkant omzoomd door water. Bovendien wordt de green beschermd door bunkers. De waterpartijen aan de voorkant en ter linkerzijde van de green hebben ook al heel wat slachtoffers geëist. De green zelf tenslotte ligt hoger dan de fairway zodat de approach geen eenvoudige zaak zal zijn.

Kenmerkend voor de baan is de sterke wind. Niet vreemd natuurlijk aangezien hij langs de kust ligt.

Op het gevaar af vervelend te worden, ook Dorado is een uitstekende uitbreiding van de golfsimulatie Links. De omgeving is wonderschoon met zijn weelderige palmbomen en fraaie kustlijn. De fairways zijn over het algemeen smal en de greens zijn snel en hier en daar verraderlijk.

Vooral de 11e hole is levensgevaarlijk. Deze par 3 ligt als het ware op een soort schiereiland, zodat een perfecte afslag vereist is om de par te halen.

Ik wilde het al eender, maar na het spelen van Dorado Beach East ga ik het echt doen. Ik eis van de hoofdredacteur van Hoog Spel een salarisverhoging zodat ik mijn volgende vakantie in Dorado kan doorbrengen.

Steven Groot

PRODUKTINFO

Fabrikant: Access Software
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 59,50 / BEF 1199
Videokaarten: VGA 256 kleuren
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster

Om deze datadiskette te kunnen gebruiken heeft men het programma *Links* nodig. Zie voor een volledige recensie hiervan Hoog Spel 3, pagina 18. Voor recensies van de eerder uitgebrachte datadiskettes verwijzen we achtereenvolgens naar:

Bountiful Municipal Golf Course	-	Hoog Spel 4, pag. 18
Firestone Country Club	-	Hoog Spel 5, pag. 56
Bay Hill Club	-	Hoog Spel 6, pag. 57
Pinehurst 2	-	Hoog Spel 7, pag. 35



DEVIOUS DESIGNS

Dr. Devious, 's werelds meest beroemde wetenschapper heeft jammer genoeg een flinke klap van de molen te pakken. Aanvankelijk bleek daar weinig van, niemand maakte dan ook echt bezwaar tegen die vreemde geometrische wolkenformaties boven zijn laboratorium. Toen echter op een goede dag het Pentagon een vierkant en het Atomium in Brussel een kubus werden, hadden sommigen toch wel wat bezwaren.

HET PLAN!

Op een kwade dag kreeg Dr. Devious een sinistere ingeving, hij ontwierp een machine waarmee de Aarde in een kubus veranderd kon worden. Eerst moet de machine getest worden, hij probeert de machine dan ook uit op beroemde gebouwen en voorwerpen, zoals het Kremlin of een schilderij van Salvador Dali.
Als de jonge held J.J. Maverick is het uw taak de Doctor tegen te houden



door alle reeds ingepakte voorwerpen weer uit te pakken en te voorkomen dat onze planeet zijn rondingen verliest.

PUZZELEN

Devious Designs is een merkwaardig arcade puzzelspel. Ontwikkeld door twee Schotse programmeurs lijkt het op een kruising tussen *Tetris*, *Block Out* en *Puzznic*. Ieder veld bevat een aantal geometrische vormen zoals we die uit *Tetris* en *Block Out* kennen. Deze vormen moeten op een bepaalde manier in elkaar gestoken worden, volgens het patroon zoals dat op het scherm aangegeven staat. Bevinden alle voorwerpen zich op de juiste plaats dan wordt het ingepakte kunstwerk onthuld.

Manipuleren van de voorwerpen gebeurt door J.J., die de vormen kan trekken, dragen en gooien. Maar hij wordt daarin tegengewerkt door een tijdlimiet en de talloze monsters die het op hem gemunt hebben. Gelukkig kan hij wel op ze schieten. Ook is het nodig zeker wat onder en boven is: één veld wordt zelfs ondersteboven afgebeeld - omdat de zwaartekracht kan variëren.

De eerste zeven velden zijn eenvoudig en leren u omgaan met de mogelijkheden die J.J. heeft. Alhoewel de bediening redelijk eenvoudig lijkt is niet name onder de knie krijgen hoe L- en kruisvormige stukken verplaatst kunnen worden lastig. Deze kunnen namelijk door J.J. verplaatst worden terwijl hij op de stukken staat! Maar daar blijft het niet bij, in sommige velden moet juist weer niet gepuzzeld worden. Zo moet in veld 9 bijvoorbeeld een brug gebouwd worden door heren der in het veld blokken op te rapen die elders dan verschijnen als bouwstenen voor de brug. Ook komt J.J. om de tien velden tegenover Dr. Devious zelf te staan, nu helpt strategisch inzicht even niet meer; furieus schieten is dan de enige manier om te overleven.

Devious Design ziet er - zeker op de Amiga - prachtig uit. De achtergronden zijn gelikt, de animatie van J.J. perfect, vooral wanneer je hem een gigantisch blok over het veld laat zeulen. De puzzels zijn aanvankelijk eenvoudig - de eerste acht oefenvelden zijn zeer nuttig - maar worden allengs verdraaid ingewikkeld. Gelukkig geeft een opgelost veld een 'password' zodat je niet iedere keer opnieuw hoeft te beginnen.

Verslavend!

Helen Balens

Een uitermate fraai en verslavend spel waar ik steeds weer naar terug grijp. Ik vraag me alleen af wat er gebeurt wanneer ik alle velden gehad heb. Een veld is immers maar op één manier op te lossen.

Edward Helven

PRODUKT INFO

Fabrikant: Mirrorsoft/ImageWorks
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50 / BEF 1799
Atari ST ƒ 89,50 / BEF 1799
Er wordt gewerkt aan een MS-DOS en C64 versie, maar of deze nog uitkomen is niet zeker.

MICROPROSE GOLF

GOLF IS IN. DAT BLIJKT NIET ALLEEN UIT DE HOEVEELHEID GOLFSPELLEN DIE VOOR DE VERSCHILLENDE COMPUTERS OP DE MARKT GEBRACHT IS EN NOG STEEDS WORDT. OOK EEN GROEIEND AANTAL MENSEN STORT ZICH MET HART EN ZIEL OP DEZE 'ELITESPORT'.

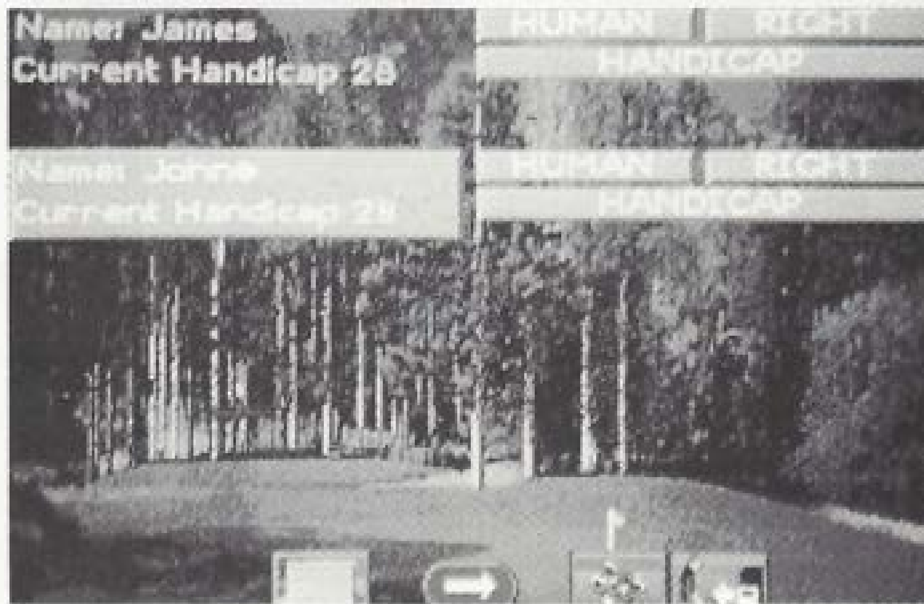
TRAINER

MicroProse Golf is om twee redenen een goede golfsimulator voor mensen die er over denken om ooit eens echt een 'balletje te slaan' of om dit spel gewoon thuis op de computer te spelen. De eerste reden is natuurlijk het computerspel zelf. U maakt in Golf kennis met de onvangrijke poespas die bij het spel hoort. De spelregels zijn eenvoudig. In zo min mogelijk slagen de bal in het gaatje slaan. De manier waarop geslagen moet worden is echter verre van eenvoudig, hieraan is een flink deel van de (112 pagina's dikke) handleiding gewijd.
De tweede reden om MicroProse Golf nader te bekijken is minstens zo belangrijk. En dat is de uitleg van de techniek van het golfspel. De regels mogen eenvoudig zijn, de techniek is dat allerminst.

TECHNIEK

Golf op de computer heeft in korte tijd een behoorlijke ontwikkeling doorgemaakt. Nog niet eens zo lang geleden waren deze spellen tamelijk simpel van opzet. U bepaalde richting en kracht van de slag en drukte op de vuurknop. In sommige spellen was de windrichting en de windsnelheid nog wel eens opgenomen maar daar bleef het meestal bij. Natuurlijk verschaften die simulaties al veel speelplezier, maar de huidige generatie golfspellen op de computer is veel geavanceerder.

Naast de keuze van één van de clubs uit de volle golftas is zelfs de stand van de voeten instelbaar. Bij de afslag van de tee (het 'prikkertje' waarop de golfbal bij de afslag komt te liggen) kan de golfbal op zes verschillende plaatsen geraakt worden. Onder andere door de hoogte van de tee in te stellen.
En dan de 'swing'. Deze benaming voor de klap tegen de bal is bijna een hoofdstuk apart. Met termen als 'backswing', 'downswing', 'side-spin', 'back-spin' en 'sweet-spot' raakt u in MicroProse Golf echter snel vertrouwd.



TELEVISIE

Opvallend in het spel is de camera-opstelling. Het lijkt soms net of er een cameraploeg van de televisie tijdens een wedstrijd aanwezig is! U kunt voor en na iedere slag een camera-instelling selecteren. Bijvoorbeeld om vooraf even een kijkje nemen op de plaats waar volgens u de bal terecht zal komen (helaas is het niet mogelijk de plaats te bekijken waar de bal na uw slag ook echt terecht komt).
Direct na de afslag volgt de camera de bal over het golvende terrein. De ene keer volgt de camera de bal in de vlucht, een andere keer kan de speler de bal van opzij volgen. De instelling waarbij de camera de bal inhaalt om hem bij het neerkomen op te wachten geeft een bijzonder mooi effect. Tijdens de camerabeweging glijdt het landschap in 3D onder de kijker door. Na elke slag kunt u een herhaling van die slag op het scherm oproepen, eventueel vanuit een andere camera-instelling.

HANDLEIDING

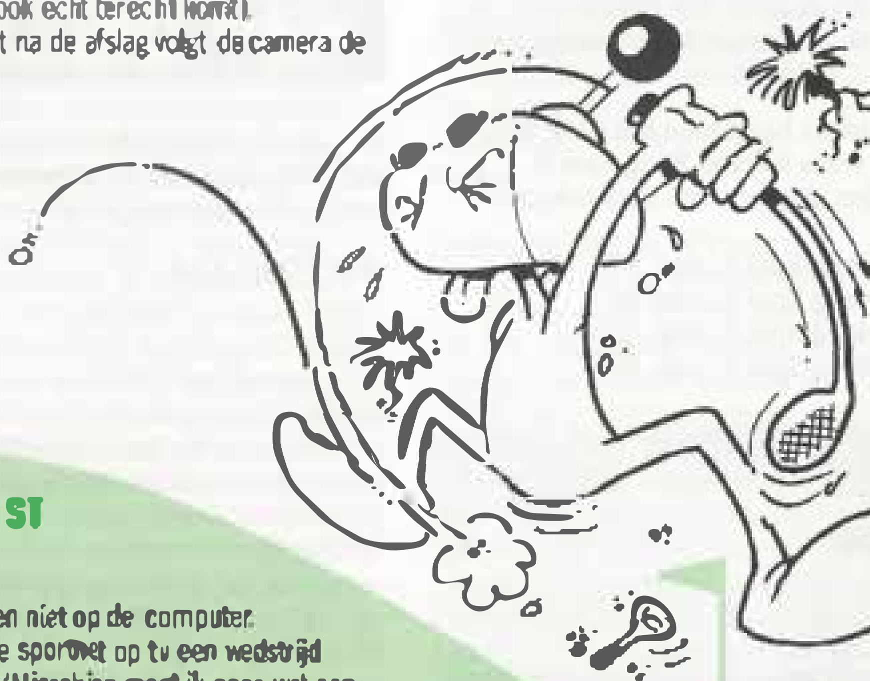
De handleiding is, zoals we van MicroProse gewend zijn, zeer uitgebreid en goed verzorgd. Bij de golfsimulator is dat van groot belang omdat er over de techniek nogal wat te melden en uit te leggen is. Naast de uitleg op schrift staat het boekje vol met verduidelijkende tekeningen. Het gebruik van de verschillende clubs heeft alles te maken met de afstand die moet worden geslagen en het terrein waarop de bal ligt. Het boekje staat vol getekende uitleg over onder andere de 'hellingslag', hoe geeft u effect aan een bal en hoe raakt u weer uit een zandkuil (bunker).
De doos bevat verder nog kaarten van de in het spel voorkomende golfcourts met alle holes en daarbij de afstand en het aantal slagen dat u daarover mag doen. In het spel maakt u gaandeweg kennis met zes bekende golfcourts waarop beroemdheden hun vaak riante inkomen bij elkaar hebben geslagen.

DATADISK

Het is aan te raden een lege schijf bij de hand te houden. Hierop kunt u een door u gemaakte meesterslag of een hele gespeelde wedstrijd bewaren. Het programma houdt de stand automatisch op een scorekaart bij. Na elke slag komt die kaart bijgewerkt in beeld. Ook de vorderingen die u maakt kunt u in een grafiek zichtbaar maken. Als u in het begin een handicap van bijvoorbeeld 28 punten heeft zult u na verloop van tijd (althans dat hopen wij voor u) de mededeling krijgen dat uw handicap omlaag kan.

PRODUKTINFO

Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
Amiga ƒ139,50/BEF2699 (1 Mb vereist)
Atari ST ƒ139,50 /BEF2699
(vanaf 520, met kleurenmonitor)



AMIGA/ATARI ST

Nog nooit golf gespeeld. Niet in het echt en niet op de computer. Wel heb ik met belangstelling op het een of andere sportnet op tv een wedstrijd bekeken. En dan denk ik al snel "dat kan ik ook!" (Misschien moet ik eens wat aan die eigendunk van mij doen). Gewoon op een grasveldje even soepel uithalen met een stok met zo'n knobbel aan het einde en bal... in één keer in het gaatje!

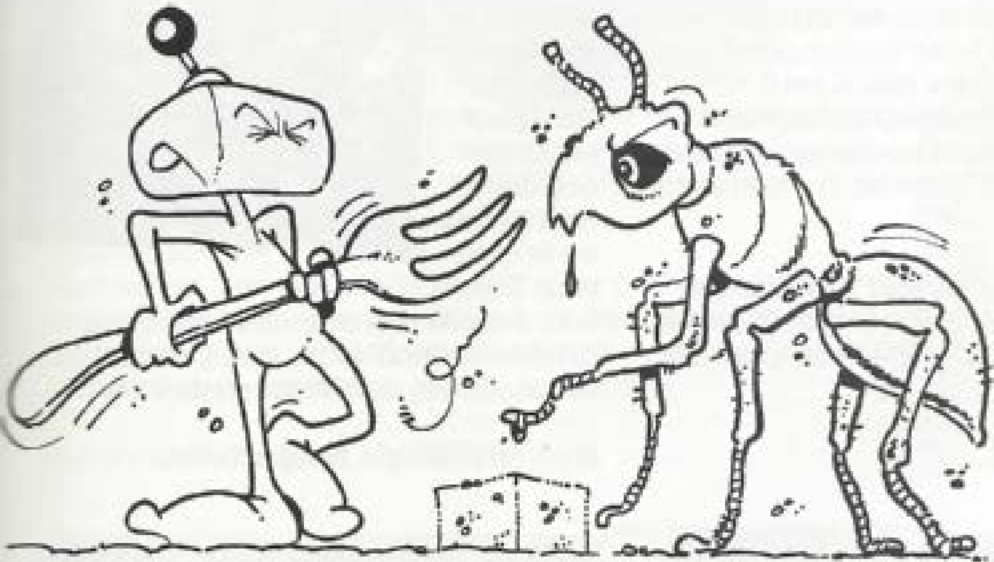
Dat viel nogal tegen. Als ik de bal al raakte vloog deze meestal richting water, zand, struiken, een boom of kniehoog gras.
De 'stok met de knobbel' blijkt uiteindelijk een 'club' te heten en er zijn nogal wat verschillende soorten. Zowel in hout als staal. Het gaatje is de 'pin' en het grasveldje is de fairway of de green. Gelukkig ontdekte ik na enige tijd dat het mogelijk is om met 'n 'een handicap' te spelen. Met een handicap van 28 ziet mijn score er inderdaad een stuk beter uit! Ik heb vooral genoten van de mogelijkheid om de camera in te stellen op alle denkbare plaatsen op de fairway. Van de mogelijkheid om een slag nog eens te bekijken heb ik vooral in het begin weinig gebruik gemaakt. U zult zich kunnen indenken waarom niet.
Maar met een beetje oefenen kan ik nog uitgroeien tot een van de meest begaafde.... Sorry, ik laat me weer gaan.

Uitstekende golfsimulator!

Robert K. Reurslag

SIM ANT

MIEREN. U HEEFT UW VOEDSEL EN UW WONING MET ZE GEDEELD EN U HEEFT ZE DOODGETRAPT OF IN KOKEND WATER VERZOPEN. NU HEEFT U DE KANS DE WERELD VANUIT HUN OGEN TE ZIEN EN MISSCHIEN ZELFS WRAAK TE NEMEN.



MACHT VAN HET GETAL

Van de makers van Sim City en Sim Earth komt een nieuw produkt, met de titel Sim Ant. Volgens de programmeurs is het een getrouwe simulatie over het leven in een mierennest. Daar geen van onze medewerkers tijdens een vorig leven mier geweest is, moeten wij wat de mate van realisme betreft dus op hun woord afgaan.

Sim Ant gaat uit van een aantal principes rond het gedrag en de biologie van mieren. Een enkele mier mag dan rondduit dom zijn, een kolonie van deze beestjes bezit onvermoede talenten. Ze kunnen namelijk reuksporen achterlaten waarmee bijvoorbeeld verteld wordt waar voedsel te vinden is of waar gevaar dreigt. Bovendien is een groep mieren een niet te onderschatten tegenstander die veel grotere dieren genadeloos te grazen kunnen nemen.

STARTOPTIES

Sim Ant kan op verschillende manieren worden gespeeld. Om te beginnen in een beknopte versie, waarin u aan het hoofd van een kolonie zwarte mieren de strijd aanbindt met een kolonie rode mieren.

In de uitgebreide versie moet men niet alleen de heerschappij over het merendeel van de 150 sectoren van de tuin veroveren, maar moet men ook proberen zo'n 20 sectoren van het aangrenzende huis in bezit te nemen waardoor de bewoners gedwongen worden gillend een ander heenkomen te zoeken.
In beide varianten worden de mieren bedreigd door spinnen, vraatzuchtige mierenleeuwen (reus, die bestaan echt!), regenbuien, grasmaaiers en grote voeten. In het volledige spel komen daar dan nog pesticiden bij.

De derde manier om Sim Ant te spelen is als een experiment. U bent dan een mens die een mierenkolonie onderzoekt. U kunt barrières opwerpen om de mieren te dwingen een uitweg te zoeken in een doolhof of de reacties van mieren op reuksporen en bestrijdingsmiddelen testen.

DE SIMULATIE

U bent leider van de kolonie en u stuurt de ontwikkeling ervan.
U bepaalt welk soort mier geboren wordt (werkers, soldaten, of mieren die voor de voortplanting kunnen zorgen) en wat het gedrag van de kolonie is (voedsel verzamelen, graven, de koningin verzorgen).
Werkmieren zijn onvruchtbare vrouwtjes die geen eitjes kunnen leggen. Ze zoeken voedsel, vergroten en verdedigen het nest en verzorgen de koningin.

Soldaten zijn in feite niets anders dan een grotere en sterkere soort werkmieren. Ze zijn sterker dan werkmieren, maar ze hebben meer voedsel nodig om in leven te blijven. In een kleine kolonie heerst doorgaans een voedseltekort dus een overmaat aan soldaten moet worden voorkomen totdat de kolonie groter is en over voldoende eten beschikt.
De soldaten kunnen dan jacht maken op de rode mieren en voor een sterke verdediging van het eigen nest zorgen.

In een kolonie draait alles om de koningin, aangezien alleen zij eitjes kan leggen. Van de dood van een paar mieren zal niemand wakker liggen, zolang hare majesteit en haar broedsel maar geen gevaar lopen. Als zij overlijdt kunnen geen nieuwe mieren meer worden geboren en sterft de kolonie onherroepelijk uit. Wanneer u niets doet zullen de rode mieren al snel de overhand krijgen en uw kolonie uitroeien. U zult dus zelf ten strijde moeten trekken tegen de vijand.

In een verkort spel hoeft u slechts één rode kolonie om zeep te helpen om het spel te winnen. In de uitgebreide versie strijdt u steeds om een bepaalde sector. Door nieuwe koninginnen uit te zetten kunt u het aantal kolonies vergroten en zodoende een steeds groter deel van het gebied beheersen.

De besturing van Sim Ant vertoont uiteraard veel overeenkomsten met Sim Earth, dat wil zeggen dat alle functies via menu's kunnen worden geselecteerd en dat er verschillende vensters kunnen worden geopend, verplaatst, verkleind en vergroot.
Ook kan men naar hartelust experimenteren. Wat gebeurt er bijvoorbeeld wanneer de kolonie uitsluitend soldaten voortbrengt? Behalve spelen kan met Sim Ant ook geleerd worden. Het programma bevat namelijk een beperkte database waarin allerlei wetenswaardigheden over mieren en een aantal andere insecten is opgenomen. Ook kan men in deze database de nodige strategische tips vinden over het bestrijden van de rode mierenkolonie.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Maxis/Ocean
Leverbaar voor:
Macintosh Plus
MS-DOS ƒ 129,50/BEF 2599
Videokaarten: Hercules/EGA/MCGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster/MT32/Tandy
Minimaal 640Kb en harddisk vereist, muis aanbevolen

Een Amiga versie staat gepland

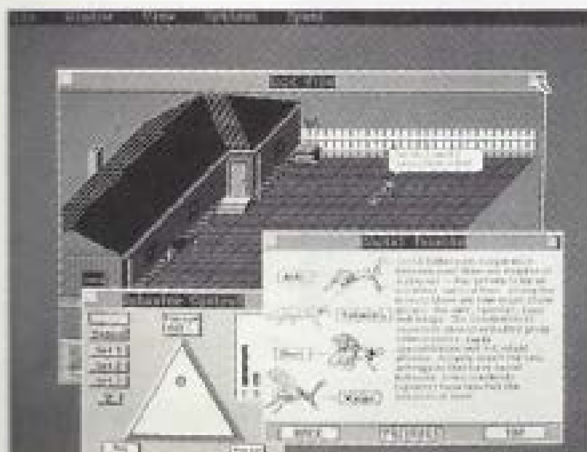
MS-DOS

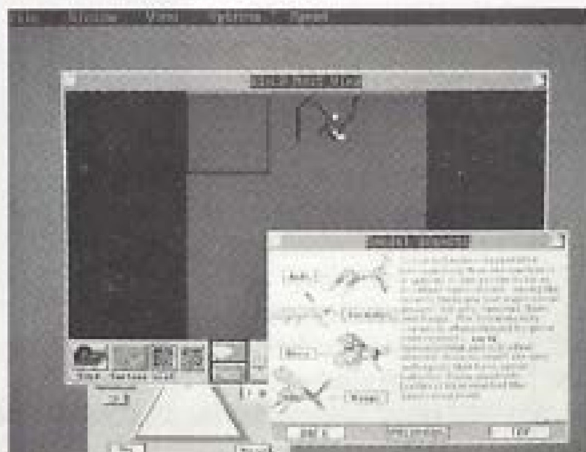
Sim Ant is niet alleen een onderhoudend spel, het is nog leerzaam ook. Het spel voert weliswaar veel minder ver dan zijn voorganger Sim Earth, maar het is daardoor wel toegankelijk voor een grotere groep spelers. Weliswaar doet de handleiding het ergste vrezen, maar van de ongeveer 175 pagina's gaan er zo'n 100 dieper in op de leefwereld van de mieren. Het is dus niet verplicht om deze pagina's te lezen, maar het is wel boeiende en onderhoudende lectuur.

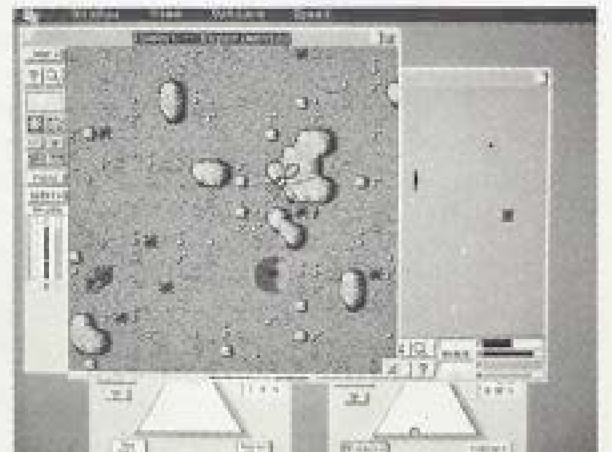
Het spel bevat een speciale beknopte versie waarin de speler stap voor stap door de verschillende elementen van het Sim Ant wordt gevoerd. Het leerproces wordt hierdoor aanmerkelijk verkort.

De verkorte versie van het spel is inderdaad snel uitgespeeld, maar voordat het einddoel in de lange versie bereikt is zal men heel wat uren verder zijn.

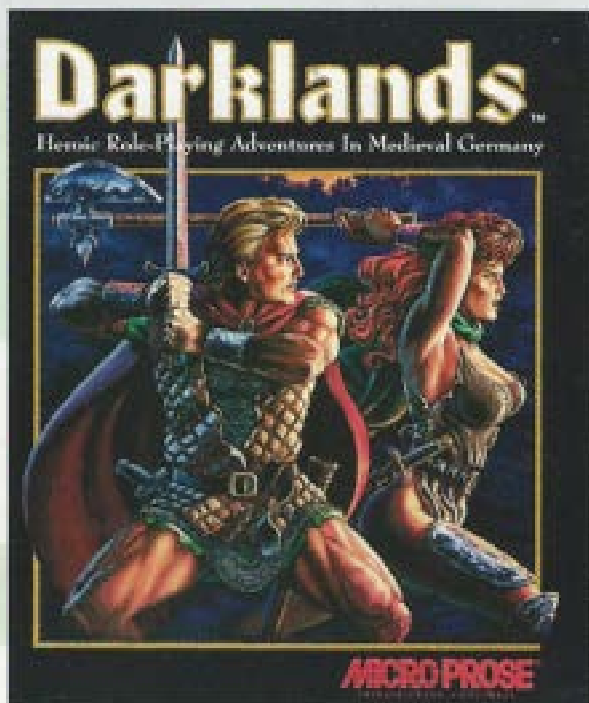
Edward Helven







DARKLANDS



Ook MicroProse betreedt het pad van de RPG's. En zoals we dat gewend zijn van MicroProse gebeurt dat net weer even anders. In *Darklands*, een zogenaamd 'Fantasy RPG' komt u terecht in het middeleeuwse Duitsland. Zowel het land als de tijd worden weergegeven zoals de mensen in die tijd dachten dat Europa eruit zag. Tovenaars en heksen, mythische beesten, hypocriete priesters en religieuze machtswellustelingen, mysterieuze en machtige voorwerpen - alle elementen van het klassieke RPG zijn aanwezig.

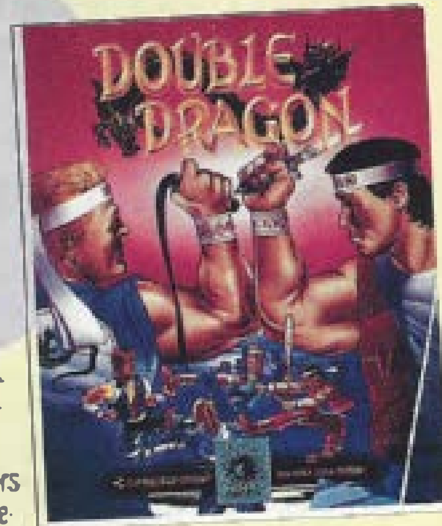
Maar *Darklands* bevat meer: het zeer gebruikersvriendelijke menu-systeem biedt meer mogelijkheden dan ooit gezien. Het kiezen van een optie is een fluitje van een cent. Verbazingwekkende gevechtsscènes, grandioze animatie en uitstekende muziek maken *Darklands* een feest voor oog en oor.

Ieder karakter heeft eigen unieke attributen en vaardigheden welke tijdens het spel verbeterd kunnen worden; hierdoor kunnen karakters zich ontwikkelen en beter bestand worden tegen het moeilijke leven in *Darklands*. De karakters vechten in "real-time" animatie waarbij de speler zelf beslist hoe betrokken hij bij een gevecht wil zijn.

MicroProse, MS-DOS

DOUBLE DRAGON

Het heeft even geduurd maar eindelijk kunnen ook de bezitters van een Sega Mega Drive dit fameuze sla-der-op spel spelen. Billy Lee moet het nog steeds opnemen tegen woeste straatbendes terwijl hij zich een weg vecht door achterbuurten en fabrieksterreinen. Zijn doel is uiteraard zijn vriendin Marion redden. Zij is gekidnapt door de dodelijke Black Warriors van de mysterieuze Shadow Boss. Bevat alle Ninja actie van het origineel uit de hallen. Vecht met vuist en voeten, messen zwepen, stokken, olievaten en zelfs dynamiet.



Ballistic, Sega Mega Drive



BUCK ROGERS II
Matrix Cubed

Het vervolg op het RPG *Buck Rogers - Countdown to Doomsday* (zie HS 2, pag. 42) gaat verder waar het vorige spel ophield. Alleen is nu het universum nog groter! En deze keer reist u ook naar Jupiter. Met bijna twee keer zoveel nieuwe en verschillende monsters heeft u een harde dobber aan dit spel.

U kunt natuurlijk de karakters uit *Buck Rogers* gebruiken of geheel nieuwe opzetten. Geholpen door verder ontwikkelde karakters en met betere instrumenten moeten u en uw team het zonnestelsel doorzoeken en de geleerden redden die het Matrix Wapen kunnen bouwen. Deze machine kan elke materie omzetten in pure energie; het is de enige hoop die de verwoeste en tot slavernij gebrachte Aarde nog heeft.

SSI, MS-DOS, Amiga

ULTIMA UNDERWORLD
THE STYGIAN ABYSS

Net als in het verleden wordt u door de glinsterende *Moon Gate* naar het land Britannia gebracht. Wanneer u in Britannia aangekomen bent maakt u nog net in haar slaapkamer de ontvoering van de jonge dochter van de baron mee. Voordat u ook maar iets kunt doen verdwijnt zij met haar kidnapper tervrijl onmiddellijk daarna bewakers binnen komen stormen.

Voor de inwoners van Britannia is uw schuld overduidelijk, u wordt in de meest gevreesde kerker van Britannia geworpen, de *Stygian Abyss*.

Opgesloten in deze wereld van duisternis moet u zien te overleven. Met een beetje geluk en wat moed zult u deze gevaarlijke onderwereld kunnen overleven. Maar overleven is slechts het begin, want in dit duistere labyrint ligt uw lot. Met *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* begint een nieuwe fase in de *Ultima* verhalen. U ziet nu de wereld in een 3D, eerste-persoons perspectief. Met behulp van de nieuwste technologie komt de pulserende wereld van *Ultima* tot leven.

The Stygian Abyss bevat het beruchte onderwereldse doolhof, uitgegraven in het hart van een oude vulkaan. Donkere, bochtige gangen, wijdse kamers, gapende kloven, bobbelende lavastromen en deugelijke sieren deze wereld.

Een intrigerende verhaallijn, verborgen geheimen, ingewikkelde puzzels en duidelijke karakters maken dit spel tot een belevenis. Actie maakt u van nabij mee, omlaag denderende rotsblokken, ontploffende olieflessen. Ieder voorwerp gedraagt zich zoals u dat verwacht.

The Stygian Abyss kent een geheel nieuw en totaal ander speel-systeem met het eerste-persoons perspectief maar heeft nog wel de traditionele karakter-klassen, vaardigheden, spreuken en 'runestone' magie uit de vorige *Ultima* RPG's.

Kaarten hoeven niet meer gemaakt te worden dankzij de nieuwe 'auto-mapper'; het is zelfs mogelijk aantekeningen op het perkament van deze computerkaart te maken.



The Stygian Abyss is bijuitstek geschikt voor zowel beginnende als gevorderde RPG-spelers.

Origin/Mindscape MS-DOS VGA256



GATEWAY

Het softwarehuis Legend is ondertussen wel berucht in Nederland en België. En terecht, hun behoorlijk moeilijke adventures zoals *Spellcasting 101*, *Spellcasting 201* en *Time Quest* houden menig adventurer nog aan de buis gekluisterd.

Voor de science fiction fanaten onder hen groot nieuws. Legend's nieuwste adventure Gateway dat zo rond mei 1992 onze monitoren zal teisteren is gebaseerd op de beroemde verhalencyclus van Frederik Pohl rondom het mysterieuze, nu uitgestorven Heechee ras.

Wordt snel rijk of sterf, dat is het motto van Gateway. In dit zeer moeilijke adventure begeeft u zich aan boord van een 500.000 jaar oud ruimteschip waarvan de bestemming geprogrammeerd werd door de Heechee. Aan het einde van uw reis kunt u mogelijkerwijs een nieuwe technologie ontdekken die u rijk zal maken. Het is echter waarschijnlijker dat u de reis niet overleeft.

In Gateway wachten u vele opwindende taken. Bestuur een interstellair ruimteschip, ga om met buitenaardse wezens, maak een praatje met collega ontdekkingsreizigers in de Blue Hell Bar. Reis naar nieuwe werelden waar speer-dragende amphibiën de scepter zwaaien. Of neem het op tegen wuivende anemoonvelden of droomverwekkende bacteriën.

Maar wanneer u het verschrikkelijke geheim achter de verdwenen Heechee beschaving ontdekt gaat u een wanhopige strijd aan met een eeuwenoud ras van aliens dat zo meedogenloos en dodelijk is dat het slechts bekend staat als: **De Moordenaars**. Ontmoet deze vijand in een cyberspace virtuele realiteit gebaseerd op de nachtmerries uit uw onderbewustzijn.

Legend/Accolade, MS-DOS

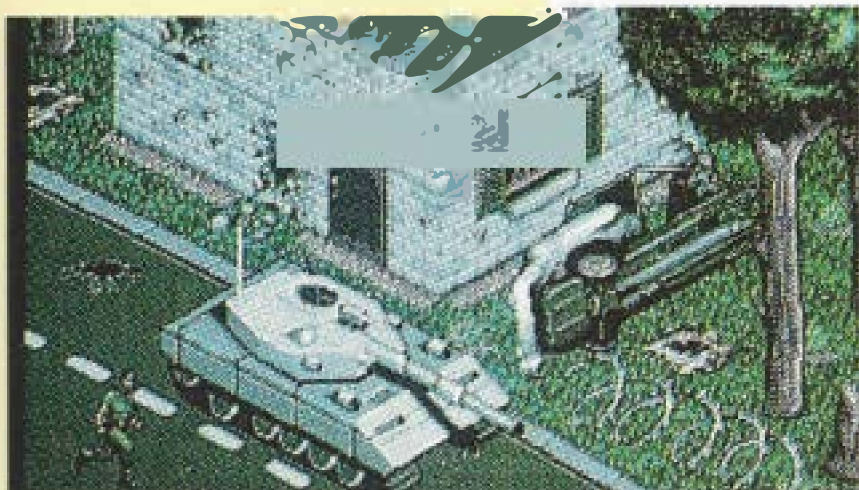


TESTDRIVE II

Dankzij Ballistic kunt u straks ook deze fameuze race-simulatie op uw Sega Mega Drive spelen. Klim achter het stuur van een van de meest geavanceerde race-monsters ooit gebouwd. Scheur door gortdroge woestijnen, majestueuze bergketens en overbevolkte steden. Race in een Porsche 959, Ferrari F40 of Lamborghini Diablo. U kunt zowel handgeschakeld als met een automatische bak rijden.

In dit razendsnelle 8Mb monster zult u geen moment rust kennen.

Ballistic, Sega Mega Drive



TWILIGHT 2000

Na het alles verwoestende geweld van een nucleaire wereldramp hebben zelfs de sterksten moeite met overleven. U moet behoorlijk wat pillen op uw boeg hebben om in deze wereld te kunnen overleven.

U heeft het bevel over een eskader van 20 zeer vaardige soldaten die ontdekken dat de Derde Wereldoorlog nog niet voorbij is. Een waanzinnig genie dat gebukt gaat onder de naam Baron Czarny heeft een leger, bestaande uit haveloze stoebers, op de been gebracht en hen bewapend met rondslingerende hi-tech wapens.

U moet het met uw groep opnemen tegen dit allesvernietigende machtswapen. Zet de diverse vaardigheden van uw team en uw leiderschap in en neem het op voor een wereld die in feite de strijd al verloren heeft.

Twilight 2000 gebaseerd op het beroemde oorlogs(bord)RPG van Games Design Workshop. Het is een futuristisch en geavanceerd RPG met meer dan 2 Mb aan fraaie graphics. Uitgebreide mogelijkheden aan karakters. Bewegingen van militaire voertuigen in gedetailleerd 3D, actie buiten de voertuigen wordt weergegeven in 20 3/4 aanzicht. Gedigitaliseerde geluidseffecten en sfeervolle muziek. Negen unieke voertuigen van een Amerikaanse HUM-VEE tot een Russische T-72 tank. Het scenario werd ontwikkeld door Marc Miller, de oprichter van de Games Design Workshop.

Paragon Software, MS-DOS, Amiga, Atari ST

FLIGHT PLANNER

Voor MicroSoft's Flightsimulator 4.0

Deze nieuwe data disk voor MicroSoft's Flightsimulator lost een probleem van vele vliegers op. Wat te doen wanneer eenmaal opgestegen?

Met Flight Planner kunt u onmiddellijk uw koers bepalen en een vluchtplan opzetten. Geef het vertrekpunt aan, kies de bestemming en laat Flight Planner de rest doen. Beter nog dan een automatische pilot zal Flight Planner niet alleen uw route bepalen, uw dalingsgraad, windcorrecties, de effecten van temperatuur en hoogte berekenen maar ook vele andere pre-flight/in-flight calculaties van u overnemen.

Niet langer bent u gedoemd in cirkels rond te vliegen, u afvragend waar nu weer heen te gaan. Hoe vaak bent u niet opgestegen en heeft u zich niet na enige tijd rondgevlogen te hebben afgevraagd wat nu te doen? MicroSoft's Flightsimulator is de meest geavanceerde vlucht simulator die momenteel te koop is, maak daar dan ook optimaal gebruik van!



Met Flight Planner kunt u uw tocht plannen, headings, afstanden en reistijden berekenen, net als in het echt. U kunt vervolgens gedetailleerde rapporten genereren. U bent toch ook nooit in uw wagen gestapt zonder een doel? Doe dat dan ook niet op uw Flight Simulator trips.

Flight Planner ondersteunt de standaard scenery maar ook de SubLogic scenery disks 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, Hawai, Japan en Europa. Nav Aid databases kunnen toegevoegd worden zodat u vluchtplannen kunt opzetten naar bestemmingen welke gecreerd werden met MicroSoft's Aircraft & Scenery Designer.

Flight Planner wordt zowel in een DOS als WINDOWS versie geleverd, beide versies worden tezamen geleverd. In de WINDOWS versie kunt u plots en kaarten op uw printer uitdraaien en naar BMP bestanden sturen.

Mallard Software, MS-DOS

PYRAMIDIS

PYRAMIDIS - DE NAAM ZEGT HET AL - HEEFT ALS THEMA DE PIRAMIDEN VAN EGYPTE. DE HELE VERPAKKING EN OOK HET KARTONNEN BORD WAAROP MEN PYRAMIDIS SPEELT DOET EGYPTISCH AAN; FRAAI VERZORGD, ZEER KLEURRIJK EN VERSIERD MET EGYPTISCHE TEKENINGEN. HET SPEELVELD BESTAAT UIT VIER BANEN, BESTAANDE UIT TWEE STROKEN, DIE GEZAMENLIJK EEN GROOT PLUS-TEKEN VORMEN. OP DEZE STROKEN, WELKE OPGEDEELD ZIJN IN VAKKEN, WORDEN DE PIRAMIDE-VORMIGE PLASTIC SPELSTUKKEN GEPLAATST.

Minimaal twee en maximaal vier spelers kunnen *Pyramidis* spelen. Iedere speler krijgt een set van acht piramiden. Deze acht spelstukken worden op het startveld geplaatst dat zich aan het begin van de rechterstrook van een baan bevindt. Doel van het spel is om zo snel mogelijk vijf van de acht piramiden naar het eindveld te krijgen. Dat dit eindveld links naast het startveld ligt wil nog niet zeggen dat *Pyramidis* eenvoudig is. Men moet over de rechterstrook eerst naar de andere zijde van het bord en vervolgens via de linkerstrook weer terug naar het eindveld. De gekleurde driehoeken op de stroken geven aan in welke richting spelstukken van dezelfde kleur moeten reizen.

HET BEGIN

Een speler stapelt zijn acht spelstukken op elkaar en plaatst deze stapel op zijn startveld (het eerste vak van de strook). Men zet om beurten. Alleen in de eerste beurt kan een speler bepalen hoeveel piramiden (van de acht) hij wil verplaatsen (maximaal vijf). Vervolgens gaat u zetten; dit is heel eenvoudig, u loopt evenveel vakken als u piramiden gepakt hebt, waarbij echter wel op elk vak één piramide achtergelaten moet worden. Wilt u dus met bijvoorbeeld vier piramiden beginnen dan staat er aan het eind van uw beurt op vak twee tot en met vijf één piramide.

In volgende beurten wordt altijd een complete stapel (bestaande uit maximaal vijf stukken, zie ook hierna) of een enkele piramide gezet, waarbij natuurlijk een stapel weer uiteenvalt over de vakken.

ONTMOETING

Al snel zult u ontdekken dat vakken door een tegenspeler bezet worden. Wanneer u een vak dat een of meerdere piramide(n) van tegenspeler(s) bevat, passeert of kruist, laat u gewoon uw piramide op het vak achter, bovenop de piramide(n) van de tegenspeler(s). Dit op elkaar stapelen houdt op wanneer een stapel vijf piramiden hoog is. Een dergelijke stapel wordt een toren genoemd.
Op een toren mogen geen andere piramiden meer geplaatst worden en het vak met de toren dient door passerende piramiden overgeslagen te worden.

MACHT

Tot zover lijkt alles eenvoudig, het addertje komt nu echter onder het gras vandaan. Een stapel of toren mag namelijk alleen door de speler van de bovenste piramide verplaatst worden. Met andere woorden, de eronderzittende piramiden van andere spelers zijn voor deze spelers ontoegankelijk. Natuurlijk komen deze piramiden weer vrij wanneer de stapel of toren verplaatst wordt.

In zo'n geval wordt immers de stapel opgesplitst en verdeeld over de volgende velden.

Het gevolg is een voortdurend wisselend spelbeeld, zeker omdat het niet toegestaan is een beurt over te slaan: men moet zetten!

PRODUKT INFO

Fabrikant: Ravensburger
Spelers: (2 tot) 4
Leeftijd: vanaf 12 jaar
Speelduur: 30 minuten
Adviesprijs: ƒ 49,95,-/BEF. 999



De Belgische makers hebben met *Pyramidis* een geslaagd spel ontwikkeld. Het is uitstekend vormgegeven, niet te moeilijk om te leren maar vergt toch het nodige strategische inzicht. In feite heeft vervooruit denken weinig zin, een passerende of zelfs kruisende tegenspeler (op de middenvelden) kan piramiden over het gehele bord verspreiden; weg tactiek!
Met vier spelers is dit spel het leukst, dan ontstaan namelijk de meest verrassende situaties.

Anthony Verhulst

Pyramidis is in feite niet moeilijk om te leren, maar de handleiding is dermate onduidelijk dat bijvoorbeeld de juiste manier van zetten doorkrijgen best moeilijk is. Heeft men dat eenmaal door dan blijkt al snel een aardig spel op tafel te liggen. Door de korte speelduur - gemiddeld ongeveer 30 minuten - is het uitermate geschikt om even snel een paar potjes te spelen. Wat strategisch inzicht is gewenst, zeker wanneer het erop aankomt de tegenspeler te belemmeren zijn eindveld te bereiken.
Pyramidis dient bij voorkeur met vier spelers gespeeld te worden, een twee-speler spel biedt niet voldoende spanning.

Mark Wilts

LEUREN DOOR HET RULLE WOESTIJNZAND

SUZO®

MEER AKTIE!

MET HET KOMPLETE PROGRAMMA JOY-STICKS VAN SUZO

THE ARCADE

Extra sterke nylon-metaal constructie. Quick Fire button en 8-weg P.C. Board. Past op Atari - Commodore - Sinclair Schneider PC- en MSX-Computers.

Partno. 29-2008
Leverbaar in zwart en beige.



THE ARCADE turbo

Extra sterke Nylon/Metaal constructie en een unieke Jump-fire functie. Past op alle digitale systemen.

Partno. 29-2100



PROF COMPETITION 9000

Prof 9000 sterke Supertof Nylon constructie met 2 super Fire-buttons. Past op Atari - Commodore - Sinclair Schneider PC- en MSX-systemen.

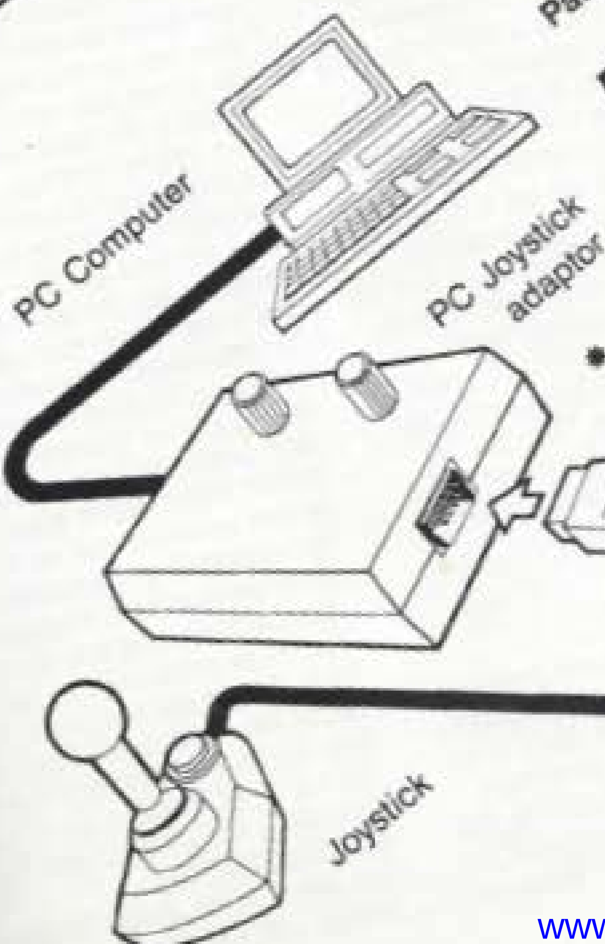
Partno. 29-2200



Partno. 29-1050

PC „GAME" JOYSTICK ADAPTOR

Deze Joystick adaptor is ontworpen om een analoog signaal te transformeren naar een digitaal signaal. Daar de meeste PC's een analoge uitgang hebben, is er tot op heden alleen een analoge Joystick verkrijgbaar. Omdat de meeste analoge Joysticks zijn uitgevoerd met potentiometers is deze uiterst storing-gevoelig, en daarom in de praktijk een kort leven beschoren. Een digitale Joystick is in de meeste gevallen uitgevoerd met microschakelaars, o.a. ARCADE en ARCADE TURBO welke bijna onverwoestbaar zijn. Om deze te kunnen gebruiken heeft U deze Joystick-adaptor nodig.



* EEN VERTROUWD HOLLANDS PRODUKT

SUZO INTERNATIONAL (NL) BV
Pieter de Hoochstraat 40
3024 CS Rotterdam
Telefoon. 010-4766399
Telex. 24392
Fax. 010-4779481

De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar **Ghlen Livid**, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in **De Queeste** besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen antwoorden vaak in **cryptische vorm** gegolen worden. Bedenk dat **Ghlen Livid niet** zonder uw steun kan, dus mocht u **oplossingen** of **kaarten** hebben, stuur deze dan in.

1992 BEGINT GOED

Het was een goed begin van het jaar voor adventurefans. Niet alleen is het vervolg op *Secret of Monkey Island*, *Monkey Island II: Le Chuck's Revenge* verschenen, ook Sierra bracht weer een overvloed aan nieuwe titels. Enig minpuntje was *Les Manley is Lost in L.A.*, wat dan grafisch weliswaar erg mooi is, maar nog makkelijker bleek te zijn dan *Larry 5*. En dat is nog eenvoudiger dan Stikkie op slang jagen toeps, uitglijdertje. Van hogerhand op straffe van direct ontslag bot de opdracht gekregen Stikkie met rust te laten. Ik vraag me af wat die knuppel uitgevoter heeft om da: te bereiken. Sorry chef!!

Genoeg gezeurd, aan mijn pos: te zien krijgen we steeds meer nieuwe lezers. Daar zijn we natuurlijk allemaal heel blij mee. Maar deze avonturiers hebben natuurlijk niet alle oudere nummers van Hoog Spel in de kast staan en het komt dan ook nogal eens voor dat zij vragen stellen die al in een eerder nummer behandeld zijn. Daarom hierbij een lijstje van de spellen die we al behandeld hebben en in welk nummer. Mocht je dan vragen hebben over spellen die we al behandeld hebben, dan kun je die nummers gewoon nabestellen. Zie hiervoor pagina 66.

Adventures:	Hoog Spel
Altered Destiny	4
Codename: Iceman	5
Colonel's Bequest	6
Conquests of Camelot	3, 5
Corruption	3
Countdown	7
Elvira I	6
Fish	3, 4
Future Wars	3, 4, 5, 6
Gold Rush	4, 5
Guild of Thieves	3, 4, 6
Hitchhiker's Guide	6, 7
Indiana Jones (Last Crusade)	3, 4, 5, 7
Jinxter	3, 4
King's Quest III	4, 5
King's Quest IV	3, 4, 7
King's Quest V	3, 5, 7
Leather Goddesses of Phobos	4
Leisure Suit Larry I	7
Leisure Suit Larry II	5
Leisure Suit Larry III	3, 4, 5
Leisure Suit Larry V	7
Les Manley I	5
Loom	5
Maniac Mansion	4, 5
Monkey Island I	3, 4, 5, 6, 7
Operation Stealth	3, 4, 5, 7
Personal Nightmare	3
Police Quest I	5
Police Quest II	4, 5
Quest for Glory II	3, 5, 6
Rise of the Dragon	3, 4
Scapeghost	6
Space Quest I	5
Space Quest II	6
Space Quest III	5
Space Quest IV	4, 5, 6
Spellcasting 101	4, 5, 7
Wishbringer	6
Wonderland	3
Zork I (kaart)	6
Zork I	7
Zork II (kaart)	7

MONKEY ISLAND II

Na deze unieke service gaan we verder met het echte werk. Zoals uit het overzicht blijkt, zijn er nogal wat tips gegeven voor *Monkey Island*. En zelfs nu al zijn er vragen binnengekomen over *Monkey Island II*. Derhalve zal ik deze maand beginnen met een aantal tips voor het eerste deel van *Monkey Island II: 'The Largo Embargo'*.

Maak je niet druk, zelfs een piraat van jouw formaat (één meter vijftig) en jouw naam (Guybrush Threepwood) wordt wel eens overmeesterd door een enorme meerderheid (één klein ellendig mannetje). Navraag zal je snel leren wat je nodig hebt om van het eiland weg te komen. De hulp van een oude vriendin is heel belangrijk. De meeste mensen vinden het al vervelend als hun hond weglo opt. Laat staan hun krokodil. Je kunt natuurlijk water in emmers doen, maar met een beetje inventiviteit moet het mogelijk zijn om daar iets anders voor te bedenken. En als je dan een volle emmer hebt, dan is het tijd voor wat humor, op jouw niveau dan wel. Het niveau dus van het gooien met taarten, het uitglijden over een bananeschil of het op je hoofd krijgen van allerlei smurrie. Over smurrie gesproken, groene smurrie kun je niet met je handen oppakken. Maar met jouw handigheid, en Wally's voorraad.... Drie keer raden wat je op het kerkhof moet vinden. En om dat te vinden, moet je gewoon een gat in de grond maken. Driemaal raden waarmee. Soep wordt echt niet beter als je er iets levends ingooit, en om geld te verdienen moet je nou eenmaal werken.

Zo, dat zou jullie door het eerste deel heen moeten helpen. Deze tips zijn natuurlijk voor de 'gewone' versie. De mensen die de 'light'-versie spelen, hebben het makkelijk zat.

PLANETFALL

Het is inmiddels een goede gewoonte om in deze rubriek een 'oud' Infocom-adventure te behandelen. Zoals uit de lijst blijkt, werden *Zork*, *Wishbringer*, *Leather Goddesses of Phobos* en *The Hitchhikers Guide to the Galaxy* al eerder behandeld. Aan dat lijstje wil ik graag een van mijn favoriete spellen, met daarin een van mijn meest geliefde computerfiguren, toevoegen. Dat spel is *Planetfall* en naast de speler zelf speelt hier Floyd de robot in mee. Het spel speelt zich af in een verlaten ruïne waar de speler, na het ontploffen van zijn ruimteschip, terecht is gekomen. Als Floyd gevonden wordt is het verstandig om hem eerst goed te bekijken voordat je hem aanzet.
Om een metalen voorwerp te pakken, waar je met je vingers niet bij kunt, is het handig om iets te hebben dat metaal aantrekt. Datzelfde heeft echter desastreuze gevolgen voor een plastic kaart. Een ladder is natuurlijk handig als je omhoog of omlaag wilt, maar met wat goede wil zijn er meer richtingen waar je een ladder voor kunt gebruiken. Dan het moeilijkste raadsel. Ergens aan het eind van het spel moet je met een microbe vechten. Hiervoor heeft de speler een laser, die in te stellen is. Maar hoe vaak je ook op de microbe schiet, hij gaat niet dood en de laser wordt alleen maar warmer. Als er nou eens een manier was om die hete laser in die microbe te krijgen? Hmmmm.......

Planetfall werd later opgevolgd door *Stationfall*, maar dat was een stuk makkelijker en eigenlijk alleen de moeite waard omdat Floyd er weer in voor kwam.

COUNTDOWN

Tijd om een belofte in te lossen. Vorige keer heb ik een klein stukje van de oplossing van *Countdown* geplaatst, met daarbij de opmerking dat ik daar deze keer op door zou gaan.
OK, je bent tot dus aangekomen. Goed zoeken is hier het devies. Slordig als je bent, zou het best kunnen dat er iets uit je zak gevallen is toen je op de bank zat. Vogels zijn dol op koekjes, en zelfs als je iets hebt wat daar maar een beetje op lijkt, dan willen ze dat maar wat graag hebben. Sommige mensen bewaren dingen in de ijskast, anderen er juist op. En als je dan toch in de keuken aan het rommelen bent, dan moet je ook alle kastjes maar eens schoonmaken. Mocht je een computer hebben gevonden, dan zou ik maar nadenken waar je je password ook alweer verstopt hebt. Aangekomen bij vriend McBain, moet je je afvragen waarom de goede man een harnas heeft. Zou het niet kunnen dat dit harnas een functie heeft? Mocht je zijn safe niet open krijgen met je handen, dan heb je iets anders nodig nietwaar? (Hint: Als je het aansteekt doet het BOEEEEEEMMMM!!!)
Een stuk verderop al loopt Stefan Niessen vast. Een citaat uit zijn brief:

"Hoi Ghlen,

Ik heb de tijger opgesloten, en ben door het raam geklommen, maar nu zit ik in die kamer vast. Wat heb ik nodig om eruit te geraken, en hoe kom ik eraan?? Ik denk dat in de muur een soort onzichtbare deur zit, maar ik krijg ze niet open."

Je hebt gelijk, er is een bijna onzichtbare deur. Maar hoe krijg je hem nu open? De meeste onzichtbare deuren hebben wel iets waar je op moet drukken, of aan moet draaien. Zo ook deze. Probeer maar eens op wat dingen te drukken rechts van de deur.

DE SEKTE

In nummer zeven heb ik jullie gevraagd om een oplossing voor het avontuur De Sekte van DRJ op de C64. Ik heb een volledige oplossing ontvangen, van Michiel Hakkens uit Teteringen. Het probleem van alle vragenstellers was eigenlijk hetzelfde, namelijk wat te doen aan het eind. Iedereen was het erover eens dat de oplossing waarschijnlijk in een brief zou staan, maar helaas die was in een onkraakbare code. Michiel bewees dat de code wel kon worden gebroken, en de tekst van de code blijkt te zijn:

Meng de ingrediënten.
Voltooi de puzzel
Breek de Draad"

Waarbij nog aangetekend zij dat de Draad een spreuk is. Hopelijk hebben jullie hier iets aan.

BRIEF

Ondanks het feit dat Spellcasting 101 eigenlijk wel genoeg behandeld heb op deze pagina's, wil ik nog één keer een uitzondering maken. En wel voor Garmt van Soest ('n jaar of 14) uit Hoek in Zeeland. Niet alleen heeft Garmt een tekening bijgevoegd, waarin de vreselijke gevolgen van het niet kunnen oplossen van *Spellcasting 101* te zien zijn, ook heeft hij mij een nieuwe kilt beloofd als ik hem zou helpen. Nou is het zo dat kilts voor ons Schotten een teken zijn van de clan waartoe wij behoren, zodat nieuwe kilts alleen door onze moeders en vrouwen kunnen worden gemaakt. Maar ik vind toch dat deze jammerkreet een antwoord verdient. Een citaat uit de brief:

"Kan ik tijdens (of MOET ik tijdens) de colleges nog iets anders doen dan 'TAKE NOTES' en 'WAIT' net zolang totdat de les voorbij is?"

Het antwoord luidt NEE. Net zoals in werkelijkheid verstrijkt ook op de Sorcerer's University de tijd. En als je maar lang genoeg wacht, en de uitnodigingen die je krijgt gewoon opvolgt, kom je vanzelf in de problemen....

SIERRA

Ook in dit nummer weer een aantal tips voor de verschillende Sierra spellen, maar eerst even de oplossing voor een probleempje dat velen schijnen te hebben met de nieuwste Sierra spellen.
Bij de installatie van Sierra spellen wordt bepaald welke computerapparatuur je hebt. Dus welke videokaart, geluid etcetera. Ook wordt onderzocht of de machine extra geheugen heeft, geheugen dat het spel kan gebruiken om sneller te werken. Op sommige machines gaat dit mis. Op een PC hebt van het type AT 286 (80286) met 1 megabyte geheugen, moet de optie 'Use your machine's extra memory' NIET gebruikt worden. Doe je dit wel dan loopt het spel op willekeurige momenten vast. Bij Larry 5 wordt er dan bijvoorbeeld om een password gevraagd dat helemaal niet bestaat. Enige remedie is dan de computer resetten.

POLICE QUEST

Jean-Marie Callens uit Wortegem-Petegem schreef mij:

" Mijn zoon Bert heeft een zwak voor computerspellen. Omdat hij in een paar spellen is vastgelopen, zie ik in uw rubriek een uitweg. Ik hoop hem op die manier te kunnen helpen, want zelf heb ik van dergelijke spellen geen kaas gegeten.

In Police Quest I moet hij een dronken man arresteren of bekeuren. Hij doet hem stoppen en bekijkt zijn identiteitskaart, maar verder geraakt hij niet. Wat zijn de volgende stappen?

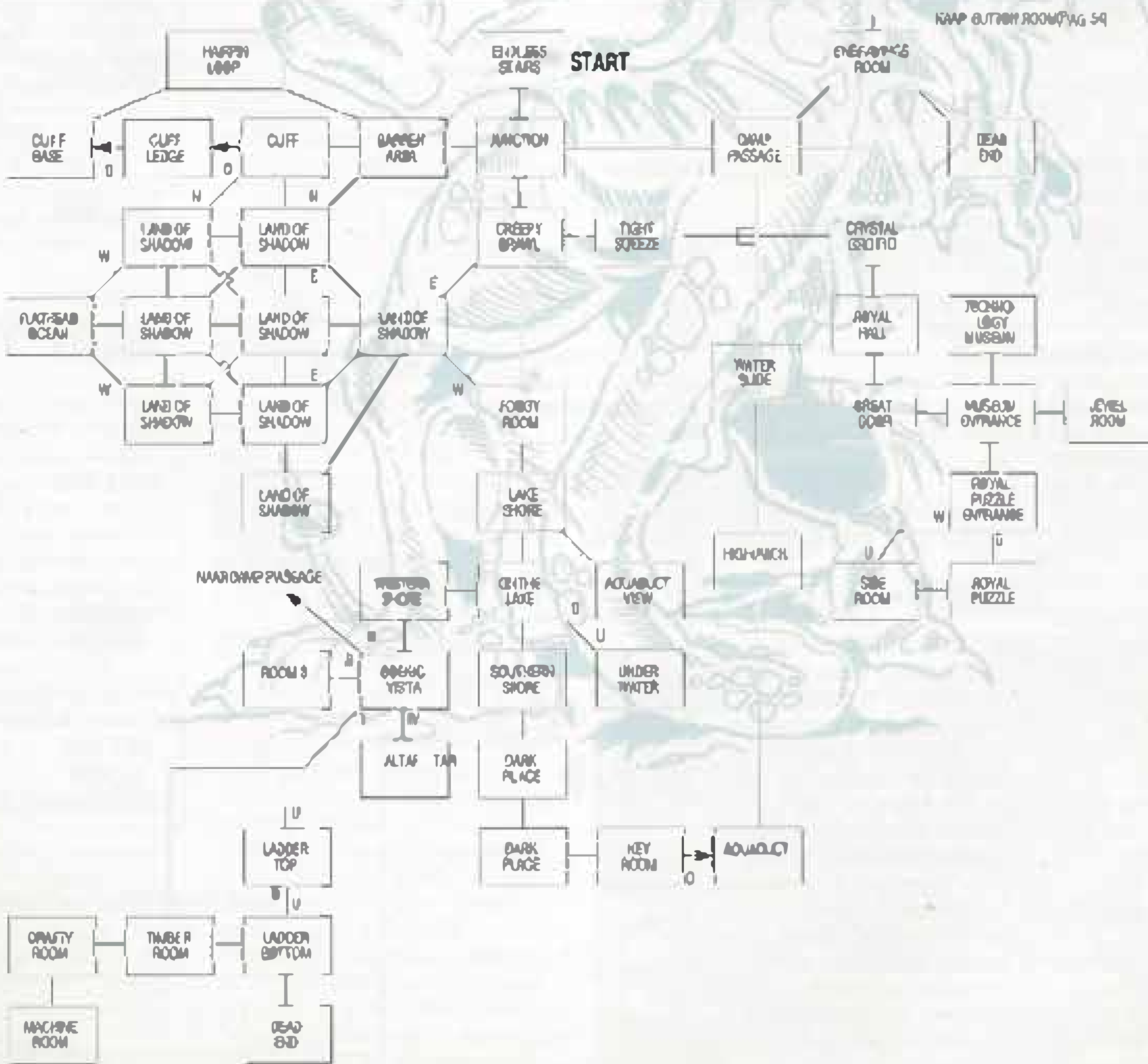
JeanMarie (en Bert) Callens"

Het eerste wat je als rechtgeaarde politieagent in een geval als dit doet, is natuurlijk kijken of de man wel echt dronken is. In Nederland noemen we dat laten blazen, maar ik vermoed dat er in België wel een equivalent hiervoor is. Blijkt hij echt dronken te zijn, dan is het tijd om de juiste politieprocedures te volgen, zoals arresteren en handboeien omdoen. Dan moet de man naar de gevangenis. Dat is alles... Zo, hopelijk kan uw zoon met deze raad verder zodat u weer met de electrische trein kunt spelen.

POLICE QUEST II

Ook het vervolg heeft zijn eigen problemen, getuige de volgende brief.

**"Beste Ghlen,
Ik wil graag iets weten over Police Quest II. Ik zit namelijk vast in het vliegtuig naar Steelton. Als de kapers er zijn en ik schiet, dan schiet ik de stewardess neer**



en zoniet dan schiet de kaper mij neer. Hoe los ik dit op?

Alvast bedankt,

Mark Keizer"

Beste Mark, zoals iedereen die een pistool gebruikt zou moeten weten, is goed schieten een kwestie van oefening.
Misschien ben je wel vergeten om je veiligheidsgordel af te doen? In ieder geval moet je wachten totdat je de stewardess niet meer zult raken en dan knal je er gewoon op los. Succes!

POLICE QUEST III

De derde uit de serie, en de eerste met een grafische interface. Gelukkig is dit een van de spellen van Sierra die nog steeds gewoon moeilijk zijn. Hier dan een vraag en een antwoord.
De vraag is van Marcel Haitsma uit Bleiswijk, het antwoord is van Ghlen Livid ergens in Schotland.

"Hoe krijg ik die naakte man uit het water zonder verdronken te worden?"

De meeste politieagenten hebben een hekel aan zwemmen, dus het is het beste om een list te gebruiken. Misschien heeft de man wel iets bij zich, iets dat hij niet kwijt wil.
Het zou handig zijn om zijn kleren eens te onderzoeken. Als je dan wat vindt, wees dan zo vriendelijk om het hem toe te werpen, hij mocht het eens nodig hebben...

Ook Dombrecht Don had een vraag over dit spel. Als hij dispatch op het spoor heeft gezet van de cadillac van de dader, dan weet hij niet meer wat verder te doen. Als hij nu weer met de captain gaat praten, dan loopt het spel vast.
Beste Dombrecht, als je dispatch hebt gewaarschuwd wordt het tijd om weer eens bij Marie op bezoek te gaan. Het klopt echter dat het spel vastloopt als je acties herhaalt. Dat is inderdaad een grove fout in het programma. Gelukkig loopt het niet vast als je de juiste acties onderneemt.

WILLY BEAMISH

Sven Declerck uit Zwijnaarde vroeg zich af wat hij met de moersleutel moest doen, die hem toegeworpen werd door de uitsmijter. Hij wil deze graag gebruiken om voorbij de bende bij de 'Golden Bowl' te komen.

Beste Sven, Japanners hebben vrijwel alles uitgevonden, dus ook iets om aan deze bende te ontsnappen. De Japanners die je op de veerboot bent tegengekomen hebben je iets gegeven dat nu van pas komt. Als je dan nog iets bedenkt dat je met de moersleutel kunt doen, dan is je dag helemaal goed.

Ook Cedric Juchtmans uit Diest in België, (jullie hebben trouwens uitstekend Diester Gildebier daar in Diest!) had een probleempje.
De oppas verandert in een vleermuis, wat dan te doen?
Eerst is het verstandig om haar een beetje te helpen met optutten, want haar haar zit nou niet echt goed.
Dan wordt het tijd voor een list. vleermuizen zijn geen echte muizen, sterker nog die lusten ze rauw...
Dan zijn vleermuizen ook nog dol op het donker, en waar is het nou donkerder dan in een stofzuigerzak?

KING'S QUEST V

Een kort maar krachtig briefje uit Lelystad:

"Beste Queeste,

Ik zit muurvast in King's Quest V. Hoe versla/verjaag je de Yeti??.

Casper Luyken Lelystad"

Beste Casper, ook al weet je het niet, maar Yeti's zijn echte lekkerbekken, ze zijn dol op taart.

En een andere avonturier schreef mij:

"Beste Ghlen,

Ik heb met veel moeite *King's Quest V* bijna uitgespeeld. Ik zit alleen muurvast bij de machine van Mordack. Ik heb allebei de toverstokjes van Mordack en van Crispin. Nu heb ik ergens gelezen dat ik kaas nodig heb. Waar vind ik deze kaas, of is die kaas allemaal onzin? Als ik beide toverstokjes op de machine leg doet de machine nog niets! Heb ik nog iets anders nodig en zo ja waar kan ik dat vinden?

Dank, MUJO"

Nee, die kaas is geen onzin, wat ze ook verder in dat andere computertijdschrift mogen schrijven. die kaas heb je inderdaad nodig. ik denk dat je te goed bent geweest voor het spel. Misschien moet je je toch eens laten vangen, dan kun je dat vishaakje tenminste ook nog gebruiken. Ik denk trouwens dat jouw brief ongewild een aantal andere avonturiers goed heeft geholpen. Nou weten ze wat ze nodig hebben aan het eind van het spel.

KING'S QUEST IV

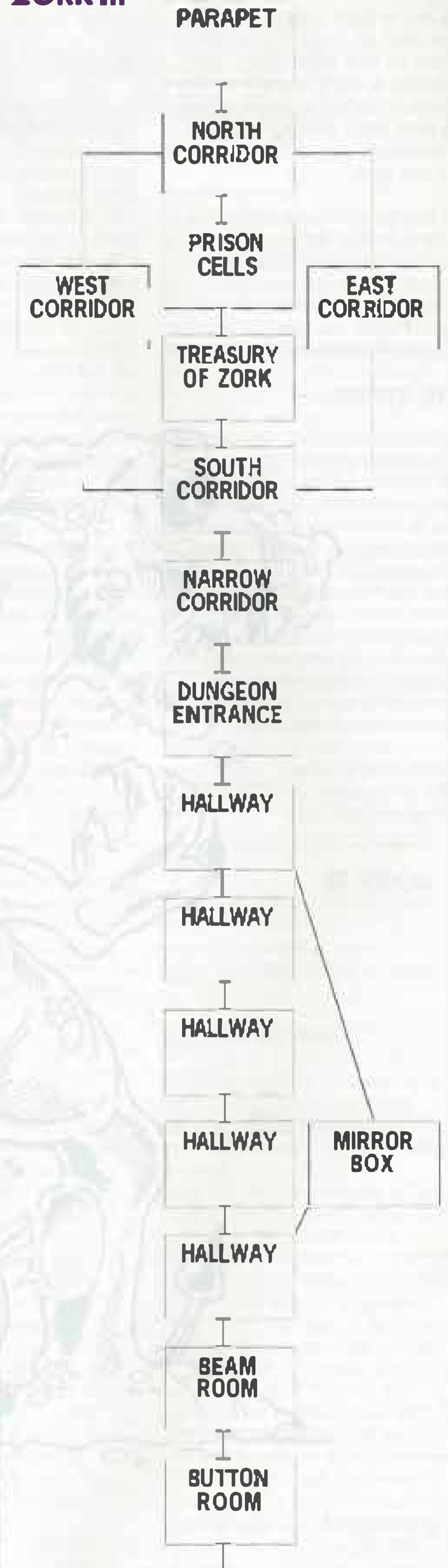
Als laatste tip van deze maand, alweer die vermaledijde walvis uit *King's Quest IV*. Die komt maar niet bij Anton Wubben en Erwin de Jong. Toch wel, als je de veer van het eiland van de fee hebt gehaald en je bent teruggezwommen naar het vasteland, dan komt de walvis op een gegeven moment vanzelf.

EXIT

Dat was het dan weer voor deze maand. Om de Infocom fanaten weer blij te maken bij deze de kaart van *Zork III*, een spel dat menig adventurer onderschat, maar het is zeker de moeite waard.

Iedereen die brieven heeft ingezonden natuurlijk weer heel erg bedankt, helaas kan ik jullie niet allemaal persoonlijk antwoorden, zelfs niet als je een gefrankeerde enveloppe bijvoegt.
Maar de vragen die beantwoord worden in de Queeste, zijn wel de meest gestelde. Veel plezier de komende maand met avonturieren, en blijf schrijven.

Ghlen Livid





ELVIRA

THE ARCADE GAME

STATIG WEERSTAAT ZIJ DE MONSTERS

NU EN DAN PARMANTIG, MAAR MEESTAL STATIG, STAPT ZIJ DOOR EEN BIJZONDER AFSCHRIKWEKKENDE OMGEVING. VAN ALLE KANTEN WORDT ZIJ AANGEVALLEN DOOR SLANGEN, VLIEGENDE DRAKEN, KWAADAARDIGE PRIESTERS DES DOODS, KW'ALLEN OF NOG ONAANGENAMER TUIG.

HET SPEL

Elvira van Flair Software is een arcade-actie avontuur. Na de start kan worden gekozen uit twee werelden. De zeer warme Fiery Underworld of de zeer koude Arctic Earth. Mocht het u lukken deze twee werelden te onderwerpen (het ronddwalende tuig uit te roeien en voldoende punten te verzamelen) dan mag u een stapje verder.
Met zes levels in de knip moet er een flink aantal punten te halen zijn. Echt moeilijk is het spel nu ook weer niet. Zeker niet op de laagste moeilijkheidsgraad. Als er voldoende punten zijn behaald brengt het laatste deel van het spel (het doel van het hele spel is om Elvira's verloren koninkrijk weer te herstellen) de speler in het Transilvanian Enchanted Castle. Erg veel moeilijker wordt het ook dan niet maar de griezels die moeten worden verslagen zien er wel indrukwekkender uit.

SPRONG IN HET DUISTER

Als bij elk arcadespel is timing en de juiste techniek belangrijk. In Elvira loopt u door onderaardse gangen (waarbij u soms achter dikke spinnewebben of ijspegels schuil gaat) of moet u van het ene naar het andere (soms nauwelijks in beeld zijnde) eilandje springen. Dat springen kan problemen opleveren omdat de lengte van de sprong nauwkeurig moet worden afgemeten. Een val van tientallen meters in een ziedende lavastroom heeft zelfs voor Elvira een nadelige invloed op haar handvol levens.

DE TEGENSTANDERS

Elvira is mooi maar haar tegenstanders mogen er ook zijn. Mooi van lelijkheid dan. Naast de dodelijke lavastromen, vuurpoelen, instortende bruggen en uit de hemel(?) vallende vuurballen loopt en vliegt er nogal wat ongedierte rond. U begrijpt dat dat alles het op Elvira en dus op u heeft voorzien.
Kruipende en slingerende slangen, vliegende draken, met messen gooiende dombo's en, ogenschijnlijk een vredig ommetje makende, priesters maken het Elvira niet gemakkelijk. Op elegante wijze slaat zij de aanvallers af met steeds wisselende wapens. Als de aanvallen zelfs haar teveel worden zakt ze bevallig ineen en verliest een leven. Hier en daar vallen er kwalachtige types uit het plafond of rijzen er krabachtige griezels uit de grond. Gillen helpt dan weinig maar gelukkig heeft u de beschikking over verschillende krachtige wapens.

WAPENS

In de loop van het spel kunt u het onvermijdelijk wegvloeiende levenssap van Elvira (zichtbaar op een meter) aanvullen bij heren der opduikende, met het ritme van een hartslag oplichtende, kruizen. Als u even bij zo'n kruis blijft staan ziet u het pijlglas met de overgebleven 'leeftijd' weer vollopen. Onderweg kunt u gebruik maken van nieuwe wapens door deze aan te raken. Mocht het wapen dat u tegenkomt minder krachtig zijn of lijken dan het wapen dat u al heeft, dan kunt u er overheen springen en zo uw huidige wapen behouden. Door speciale symbolen te verzamelen maakt u het Elvira mogelijk om bijvoorbeeld door vuur te lopen of immuun te worden voor de aanvallen van tegenstanders.

DE BEVEILIGING

Steeds meer spellenfabrikanten gaan hun produkt beveiligen tegen kopiëren door middel van de zogeheten 'Off Disk Copy Protection', zo ook Flair.
Ergens in het begin van het programma wordt de speler gevraagd een woord uit de handleiding op te zoeken en in te tikken. Als het juiste woord is ingetikt start het spel op en bij een verkeerd woord volgt een foutmelding.
Gelukkig is het niet nodig om elke keer dat het spel 'verloren' is opnieuw door de beveiliging te worstelen.
Die beveiligingsfase komt u alleen bij het helemaal opnieuw starten van het spel tegen.

MS-DOS

Vol verwachting het spel gestart. Op zijn tijd een lekkere arcade op de computer om het 'gewone' werk even te ontvluchten doet het hier in huis wel. En naar de zo nu en dan 'vreemde' computergeluiden op het werk te oordelen ben ik niet de enige die soms wat afleiding zoekt.

De beweging van de prachtige grafische plaatjes is vloeiend en goed. De directe besturing (zelfs op een PC en via het toetsenbord) voldoet uitstekend. De opbouw van het beeldscherm in enkele lagen achter elkaar die met verschillende snelheid bewegen, geeft een mooi 3D-effect. De manier waarop onze heldin Elvira is te manipuleren heeft wel iets. Statig, elegant, bevallig, om maar een paar clichés voor deze parmantige dame te noteren. Zelfs de wijze waarop ze haar wapens gebruikt heeft iets sierlijks.

Moeilijk is het spel niet. Nummer een op de topscorelijst had een volgens ons respectabel aantal van 100.000 punten. Na een uur spelen was de hoogste score 275.000. Er zit een slordigheidje van de ontwerpers in het spel waardoor op eenvoudige manier een hoge score kan worden bereikt. Niet echt storend maar toch.

Al met al een aardige maar niet bijzonder actieve arcade. Na een weekeinde spelen hadden wij het wel gezien. Voor hetzelfde geld is er na enig zoeken beslist iets beters te koop.

ROBERT KREURSLAG

PRODUKT INFO

Titel: Elvira The Arcade Game
Fabrikant: Flair
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/ BEF 1799 (1 Mb vereist)
Atari ST ƒ 89,50/ BEF 1799
MS-DOS ƒ 89,50/ BEF 1799 (640Kb vereist)
C64 Cass ƒ 39,95/BEF 799
Disk ƒ 59,50/BEF 1199
Videokaarten: MCGA/VGA, EGA
Muziekkaarten: AdLib, Soundblaster



LES MANLEY IN:



LOST IN L.A.

DE FANS VAN GRAFISCHE ADVENTURES OVER DETECTIVES KOMEN DE LAATSTE TIJD BEHOORLIJK AAN HUN TREKKEN. NA POLICE QUEST III, CRUISE FOR A CORPSE EN MARTIAN MEMORANDUM, DIE ONLANGS VERSCHENEN, IS NU LES MANLEY WEER TERUG. MISSCHIEN HERINNERT U ZICH HEM NOG UIT SEARCH FOR THE KING. TOEN WAS ELVIS HET ONDERWERP VAN ZIJN SPEURTOCHT, EN EEN EIGEN TELEVISIESTATION ZIJN BELONING.

DE VERDWIJNTRUC

Op dit punt gaat het verhaal verder. In het eerste deel heeft Les Manley de kleinste man ter wereld, Helmut Bean, leren kennen. Toen werkte deze nog op de kermis om zijn brood te verdienen, maar in dit tweede deel is Helmut Bean een echte ster geworden. In de intro is te zien dat dit duidelijk voordelen heeft. LaFonda Turner is bij hem ingetrokken en neemt nog gauw even een frisse duik voor het slapen gaan. Helaas is ze haar bikini vergeten. Ondertussen belt Helmut nog even zijn beste vriend, Les Manley, op. Hij nodigt hem uit om de volgende dag vanuit New York over te vliegen naar Los Angeles. Alle voorbereidingen zijn getroffen. Als Helmut ophangt hoort hij nog net een schreeuw van LaFonda en dan niets meer.

Zodra Les Manley in Los Angeles, lees Hollywood, is aangekomen hoort hij dat zijn vriend is verdwenen, maar de meeste mensen denken aan een publiciteitsstunt. Als Les Manley moet u proberen Helmut Bean, LaFonda Turner en nog een aantal verdwenen beroemdheden op te sporen. Om dit te bereiken kunt u een aantal beroemde locaties in Hollywood bezoeken, zoals bijvoorbeeld Rodeo Drive, Venice Beach en Sunset Boulevard.

SIGHTSEEING

Om dit alles gestalte te geven is Accolade geen moeite teveel geweest. Tegen de getekende achtergronden, zijn de meeste personages gedigitaliseerde foto's van echte acteurs en, voornamelijk schaars geklede, actrices. Om precies te zijn tweeëntwintig stuks. Dit levert de meest mooie plaatjes op. Les Manley zelf is voornamelijk te zien als poppetje, maar in een aantal statische scènes is ook hij een gedigitaliseerde acteur.

De besturing is zo eenvoudig mogelijk gehouden. De muiscursor verandert in een paar voetjes als u een plaats aanwijst waar Les Manley heen kan lopen. Wijst u echter iets aan waar iets mee te doen is, dan verandert de cursor in een vraagteken. In beide gevallen hoeft u slechts te klikken om deze actie uit te voeren. In het geval van het vraagteken zijn verschillende acties mogelijk. Staat het vraagteken op een deur en u klikt, dan komt er een menu in beeld met daarin 'open' en 'beter bekijken'. Uit deze twee maakt u dan weer een keuze.

Ook de conversatie met karakters verloopt ongeveer volgens dit principe. Meestal krijgt u een eerste persoons blik, met andere woorden u ziet de wereld vanuit Les' ogen. Het gaat dan meestal om foto's van andere karakters die een rol spelen in het verhaal. Om met hen te converseren klikt u met het vraagteken in de buurt van hun mond, waarna een menu verschijnt met daarin een aantal zinnen die u kunt zeggen. Al naar gelang de dingen die u hebt meegemaakt zijn er meer onderwerpen te bespreken.

INTERVIEW

De verpakking bevat naast het, inmiddels vertrouwde, codewiel, nog een aantal dingen. Een hiervan is een folder met een interview met de ontwerper en producer van het spel. Uitspraken als "de toekomst van dit spelgenre" en "het grootste produktieteam" zijn hierin niet van de lucht.

Ook wordt de aandacht gevestigd op de gedigitaliseerde dames, waarvan er een in de Playboy gestaan heeft, en andere titels hebben gewonnen als Miss Legs Hawaii. Ook het verhaal van de 'ontdekking' van Les Manley wordt hierin verteld. Een van de leden van het produktieteam zag hem in een bar, en vond hem zo lijken op het karakter uit Search for the King dat hij werd uitgenodigd voor een test. Het karakter uit het eerste deel, was een poppetje van drie centimeter hoog in zestien kleuren.

Ook het doel van het spel, zoveel mogelijk Hollywood beroemdheden belachelijk maken, wordt in deze folder genoemd. Om dit te bewerkstelligen is bijvoorbeeld de naam Maladonna gekozen voor een kreng van een vrouwelijke popster. De dames op het strand hebben niets anders aan hun hoofd dan hun lichaam en de strandwacht kan niet tot tien tellen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Accolade
Leverbaar voor MS-DOS ƒ 139,50 / BEF 2699
Videokaarten: VGA/MCGA
Muziekkaarten: AdLib, Soundblaster, Roland
Machine: 10 mHz AT, harddisk, 640k

De bedoeling van de ontwerper, is het spel zoveel mogelijk het gevoel van een film te geven. Dit wordt bereikt door het verhaal heel lineair te maken, en door diverse scènes zichzelf te laten spelen. Verder draagt de muziek hier ook haar steentje toe bij.

Maar helaas, ondanks het feit dat een professionele scenarioschrijver is ingehuurd, is het spel wel erg makkelijk. Het ziet er prachtig uit, de bediening is de eenvoud zelve, maar er zijn gewoon geen raadsels. Het grootste deel van het spel draait om het praten met karakters die dan weer een ander karakter noemen, waar u dan mee moet gaan praten.

Er zijn om en nabij de vijftien voorwerpen in het spel, waarvan de helft nog automatisch gebruikt wordt ook.
De mooie dames zorgen er zeker voor dat het visueel allemaal heel aangenaam is, maar twee uur om een spel van voor naar achter op te lossen is gewoon te weinig. Dit is echt een spel voor de absolute beginner, of diegene die wel eens een film willen zien op de computer.

Jan-Willem van Riet





THE DARK SEED

The Dark Seed is een angstaanjagend science fiction adventure gebaseerd op de kunstwerken van de Zwitserse kunstenaar H.R. Giger, 's werelds meest vooraanstaande science fiction kunstenaar. Giger's macabere beeltenissen vormden de inspiratie voor filmhits als Poltergeist en Alien. Veel van de achtergronden in Alien zijn zelfs speciaal ontworpen door Giger (zoals de grot met de eieren op de planeet).

Voor het eerst in de geschiedenis werkten een gerespecteerde kunstenaar en software ontwikkelaars samen. *The Dark Seed* is het resultaat.
In The Dark Seed bent U Mike Dawson, een SF auteur die net een oud Victoriaans landhuis aan de rand van een slaperig stadje, Woodland Hills genaamd, gekocht heeft. Wanneer Dawson zijn nieuwe bezit eens verkent, ontdekt hij dat hij meer gekocht heeft dan waarop hij gerekend had.

In *The Dark Seed* moet Dawson de "Gigereske" wereld van boosaardige bio-mechanische wezens zien te ontdekken en deze vervolgens betreden. Dawson moet zien te voorkomen dat deze wezens de mensheid vernietigen. Deze wezens hebben bovenmenselijke machten. Om in onze wereld te kunnen voortbestaan hebben ze echter een mens nodig om te kunnen reproduceren.

Tijdens een nachtmerrie planten de creaturen een embryo in het hoofd van Dawson. Wanneer Dawson niet binnen drie dagen slaagt zal het embryo uitkomen, Dawson vervangen en het eerste wezen van een nieuwe generatie zal geboren worden... de Aarde is dan een kort leven beschoren!

Dawson moet het geheim van dit sinistere plot ontdekken en de toegang tot de wereld van deze creaturen zien te vinden.

The Dark Seed bevat niet alleen huiveringwekkend 'artwork' van de hand van H.R. Giger, ook de verhaallijn is uiterst complex en veelomvattend. Veel aandacht is geschonken aan de graphics, elk scherm werd persoonlijk door Giger beoordeeld. Muziek en geluidseffecten zijn van een ongekende kwaliteit, nog niet eerder klonken normale geluiden zo natuurgetrouw door de PC luidspreker. Uiteraard worden eveneens alle standaard geluidskaarten ondersteund.

De demonstratie die wij kregen op de CES in Las Vegas doet ons met gekromde tenen uitzien naar het uiteindelijke adventure.

Cyberdreams
MS-DOS VGA256/ Super VGA

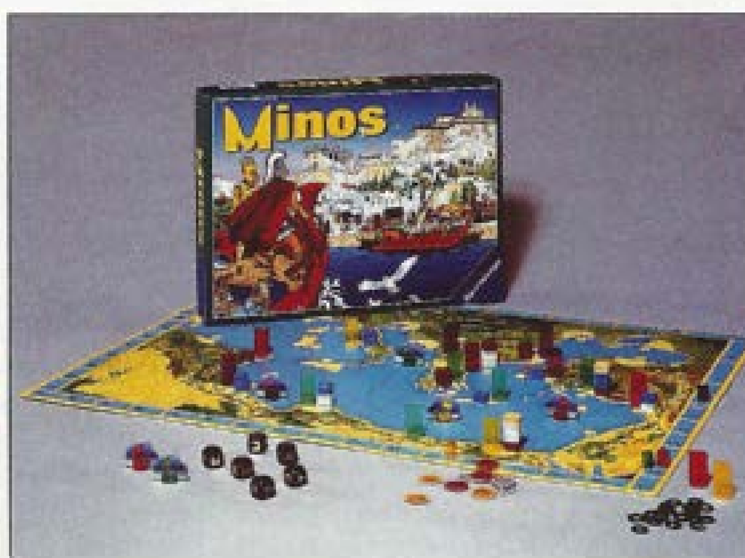
Men poogt Amiga en C64 versies te ontwikkelen, of dit zal lukken is nog niet zeker.

MINOS

De legendarische koning Minos, die circa 4000 jaar geleden regeerde op Kreta, vormt het middelpunt van dit nieuwe bordspel van Ravensburger. Het speelbord bestaat uit een kaart van het gebied rond de Middellandse Zee. Twee tot vier spelers moeten in dit spel proberen nederzettingen te stichten en deze tot een zo groot mogelijke welvaart te brengen.

Behalve het speelbord bevat het spel kartonnen muntstukken en schepen, plastic stukken die soldaten en gebouwen voorstellen en tenslotte zes speciale dobbelstenen. Met behulp van deze dobbelstenen wordt bepaald welke acties een speler tijdens zijn beurt mag ondernemen. De mogelijke acties hebben te maken met het verplaatsen van troepen, het stichten van nederzettingen en het uitbouwen ervan tot een stad, geld incasseren en vechten. De twee resterende zijden van de dobbelstenen bevatten symbolen voor een joker en het verhogen van de waarde van de overige symbolen.

Hoe groter de steden van de spelers zijn geworden, des te hoger de welvaart. Hierdoor verwerft men meer inkomen, hetgeen weer moet worden geïnvesteerd in meer troepen of het stichten van nederzettingen.



Minos, Ravensburger, 2-4 spelers

SUSPICIOUS CARGO

NADAT WE ONS GERUIME TIJD GELEDEN BEZORGD AFVROEGEN OF HET TEKSTADVENTURE EEN BEDREIGDE SPELSOORT WAS GEWORDEN, BLEEK AL SNEL DAARNA DAT HET GENRE EEN NIEUWE OPLEVING DOORMAAKTE MET SPELLEN ALS *SPELLCASTING*, *WONDERLAND* EN *DEMONIAK*. NU OOK HET SOFTWAREHUIS GREMLIN (VOORAL BEKEND VAN ACTIE- EN RACESPELLEN) MET *SUSPICIOUS CARGO* EEN HEUS TEKSTADVENTURE OP DE MARKT BRENGT, LUKT OPNIEUW HET VERMOEDEN BEVESTIGD DAT DIT GENRE SPELLEN NOG STEEDS BESTAANSRECHT HEEFT.

FINANCIËLE PROBLEMEN

De hoofdpersoon in het verhaal is een wat duistere schurre laar die naar de naam Jonah Ha[illegible] Aloysius Beehive Telemachus Hayes luistert. Jonah is de moderne variant op een beurtschipper die met zijn ruimteschip "The Lucky Lady" de meest uiteenlopende ladingen vervoert. De laatste tijd is het hem financieel niet zo voor de wind gegaan, zodat hij de hypotheek op zijn ruimteschip al vier maanden niet heeft kunnen aflossen. Het ziet er ook niet naar uit dat hij de achterstallige termijnen nog zal kunnen voldoen.

Vandaar dat de bank een opmerkelijke doortastendheid aan de dag legt. Twee mannen lichten Jonah van zijn bed en slepen hem zonder pardon voor de rechter. Deze stelt vast dat de verdachte reeds geruime tijd niet aan zijn financiële verplichtingen heeft voldaan en acht bovendien bewezen dat Jonah regelmatig smokkelt, diefstallen pleegt, paspoorten vervalst en zich schuldig maakt aan nog zo wat kleine vergrijpen. De opgelegde straf is niet mis; hij wordt veroordeeld tot tien jaar tijdsregressie. Met andere woorden, Jonah wordt verplicht tien jaar van zijn jeugd opnieuw te leven in de hoop dat hij alsnog tot gezagsgetrouwe burger opgroeit.

Jonah wordt afgevoerd naar een cel waarvan de muren spoedig letterlijk op hem af komen. Al snel zijn de wanden nog maar luttele centimeters van zijn gezicht verwijderd en voelt hij zijn adem in zijn gezicht weerkaatsen. Nog enkele seconden resten Jonah voordat hij wordt verpletterd.....

HET VERHAAL

Met een luide gil ontwaakt Jonah en hij stoot zijn hoofd aan het plafond van de kleine cabine in het "coffin rocket" waarin hij de nacht heeft doorgebracht. Het blijkt gelukkig allemaal een nachtmerrie te zijn geweest, hoewel......

De reden voor Jonah's hardhandig ontwaken wordt snel duidelijk. Er staat iemand op de deur van zijn cabine te bonzen. Jonah doet open en krijgt een briefje overhandigd. Hierin leest hij dat de hypotheek op zijn ruimteschip inmiddels is overgenomen door Westlake Holdings Inc. Het schrijven vervolgt met de opmerking dat, gezien de betalingsachterstand en het feit dat dit niet de eerste keer is, men in eerste instantie overwoog het ruimteschip in beslag te nemen en te veilen. Een klant van Westlake heeft echter een kist met een delicate inhoud die zo snel mogelijk naar Ruimtestation Olympus moet worden gebracht. In ruil voor dit transport is men bereid de hypotheek voort te zetten. Mocht Jonah weigeren, dan heeft Westlake contractueel het recht zijn organen te verkopen. Gezien de verstrekkende consequenties die dit met zich meebrengt heeft het bedrijf de vrijheid genomen de kist vast aan boord van "The Lucky Lady" te laten brengen.

Jonah besluit de klus aan te nemen en moet derhalve proberen heelhuids de plaats van bestemming te bereiken. Dat dit geen eenvoudige opdracht is, wordt al snel duidelijk.

INTERFACE EN PRESENTATIE

Suspicious Cargo kan worden bediend door het 'aanklikken' van pictogrammen. Het is echter ook mogelijk om alle commando's op de ouderwetse manier in te typen.

Het beeldscherm is in een aantal delen opgesplitst. De twee belangrijkste hiervan zijn de pictogrammen voor het invoeren van commando's, met daarnaast het tekstvenster waarin het resultaat van deze commando's wordt getoond.

Langs de bovenrand van het beeldscherm is een aantal pictogrammen aangebracht waarmee men de grootte van het tekstvenster kan bepalen.

Is men eenmaal aan boord van de "Lucky Lady" dan kan een plattegrond hiervan worden opgeroepen. Op deze kaart kan men aanwijzen waar men naar toe wil, zodat de speler een hoop moeizaam heen en weer lopen wordt bespaard.

Een ander pictogram op deze regel geeft regelmatig aan dat men van de huidige locatie een fraai plaatje kan inladen.

Tijdens het spelen van *Suspicious Cargo* komt men zo nu en dan een simpel puzzel- of actiespelletje tegen. Deze kunnen desgewenst worden overgeslagen.

Geheel onderaan is een kompasroos zichtbaar waarop de mogelijke uitgangen worden aangeduid. Boven de commandopictogrammen en het tekstvenster zien we vier monitoren waarop zich in de buurt bevindende personen en/of robots worden afgebeeld. De beeldschermen vervullen verder geen functie zodat ze straffeloos kunnen worden uitgeschakeld.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Gremlin
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00 / BEF 1999
Atari ST ƒ 99,00 / BEF 1999

Het is nog niet bekend of het spel voor MS DOS wordt uitgebracht.

Na de indrukwekkende intro te hebben bekeken begon ik vol goede moed aan het spel. Al snel bleek Suspicious Cargo een "ouderwets" tekstadventure te zijn, kortom veel tekst, veel sfeer en bovenal regelmatig een plotselinge dood. De besturing via pictogrammen werkt in de meeste gevallen soepel, doch hier en daar bleek het simpeler om de commando's in te tikken.

Nog even iets over die plotselinge dood. Persoonlijk heb ik een hekel aan adventures waarin men - vrijwel zonder waarschuwing - het loodje legt. In *Suspicious Cargo* wordt men hierdoor haast gedwongen om het spel een aantal malen te spelen. Onderzoekt men bijvoorbeeld de stad te grondig voordat men aan boord van het ruimteschip gaat, dan kennen de gezagsdragers geen pardon en knallen je overhoop, arrestatie is er niet bij. Zeer vaak saven is dus noodzakelijk in dit spel. Gelukkig kent het spel ook een "RAM"-save functie die goed werkt.

Steven Groot

POWERMONGER
WORLD WAR I EDITION

IN HOOG SPEL 3 RECENSEERDEN WE HET SPEL *POWERMONGER*. ALS AANVULLING HIEROP BRENGT ELECTRONIC ARTS NU EEN DATADISKETTE OP DE MARKT MET 175 NIEUWE GEBIEDEN EN MODERHE WAPENS.



EERSTE WERELDOORLOG

Spelers die hun machtswellust nog niet genoeg hebben kunnen botvieren in *Powermonger* wordt nu de kans geboden hun vleugels uit te slaan over Europa tijdens de Eerste Wereldoorlog. Deze datadiskette bevat 175 nieuwe gebieden die de speler moet zien te veroveren door minimaal 2/3 van de bevolking aan zich te onderwerpen. Na het veroveren van een gebied kan een aangrenzende sector worden gespeeld. In tegenstelling tot het oorspronkelijke Powermonger moet men alle 175 gebieden veroveren om de oorlog te winnen.

De commando's worden nog steeds gegeven door het aanklikken van pictogrammen langs de rand van de detalkaart. Alleen het uiterlijk van sommige symbolen is aangepast aan de periode. Zo zien we bijvoorbeeld een pistool als teken voor de aanval en een setje tandwielen om aan te geven dat er iets moet worden uitgevonden. Ook de kleding van de gezagvoerders is aan de eisen der tijd aangepast. De uitvindingen die men kan doen hebben uitsluitend betrekking op wapens. De fabrieken kunnen geweren, dubbeldekkers en tanks fabriceren. Met een dubbeldekker kan men een stad plat bombarderen maar het risico bestaat dat men door geweervuur wordt neergehaald. Een tank biedt de meeste vuurkracht en de beste bescherming.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Bullfrog/Electronic Arts
Leverbaar voor: Amiga

Niet elk vervolg op een goed spel of een datadisk hiervoor is een succes, zelfs niet wanneer de makers ervan Bullfrog heten. Is de elders in dit nummer van Hoog Spel gerecenseerde Populous 2 een prima aanvulling op het origineel, deze datadiskette voor Powermonger is in wezen niets anders dan pure Bull...

Helen Bralens

Algezien van een afwijkend uiterlijk heeft *Powermonger, World War I Edition* niets toe te voegen aan het spel *Powermonger*. Waarom men besloten heeft deze datadisk uit te brengen is mij dan ook een raadsel. Pure geldklopperij waar men het beste met een grote boog omheen kan lopen.

Mart Wills

Om de *World War I Edition* te kunnen gebruiken is het spel Powermonger noodzakelijk. In tegenstelling tot Powermonger kan deze datadisk door slechts een speler gespeeld worden.

CARDIAXX

ZOALS GEWOONLIJK ZIJN HET WEER ZWARE TIJDEN. HET HOUDT OOK NOOIT OP IN DIT SOORT SPELLEN.





DE VERRE TOEKOMST

Het is het jaar 3151. Al eeuwenlang voert de mensheid een verbeten strijd met het CardiaxX Rijk. En alhoewel het er de laatste decennia redelijk goed uitziet - we hebben aardig wat overwinningen op onze rekening mogen bijschrijven - hebben we aan krijgsgevangenen het bestaan van een ultra-geheim wapen weten te ontfutselen. Onze ergste vrees werd bewaarheid; het CardiaxX Rijk heeft het absolute wapen weten te ontwikkelen: de Cardiac Straal.

Gelukkig hebben we een mogelijke oplossing gevonden. Deze is echter uitsluitend via een zeltmoordmissie uit te voeren. Een algemeen communiqué gaat uit over ons rijk; welke piloot durft deze zware taak op zich te nemen?

Zowaar, we hebben een held: U, de lezer van deze pagina! Neem plaats in ons nieuwste model Starfighter! Deze Starfighter is ontworpen met slechts één doel voor ogen: snelheid, snelheid en nog meer snelheid! Uw missie is door weten te dringen tot het hart van het CardiaxX Rijk en het dodelijke stralenwapen te vernietigen.

Niet alleen is uw Starfighter razendsnel, ook is de meest geavanceerde computerapparatuur ingebouwd. Dankzij superieure sensoren en radarsystemen kan de computer u geruime tijd van te voren waarschuwen voor wat u te wachten staat.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Electronic Zoo
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00/BEF 1999
Atari ST ƒ 99,00/BEF 1999
Over andere versies is nog niets bekend.

IMMENS

Met uw Starfighter dient u door te dringen in een immens ondergronds grottenstelsel. Hier ligt ergens de Cardiac Straal verborgen. Maar kijk uit, talloze tegenstanders - de een nog gevaarlijker dan de andere - versperren u de weg!

Alhoewel ik een erkend aanhanger ben van het fenomeen schietspellen - hoe meer vuurkracht hoe liever - vind ik in CardiaxX toch te weinig voldoening. Duidelijk gebaseerd op R-Type is het spel niet echt goed genoeg om de aandacht lang vast te houden. De lompe besturing helpt ook niet echt.

Afblijven, zeker voor dit geld!

Henk Menning

CardiaxX is een razendsnel arcade actie (schiet)spel, een R-Type kloon van de eerste orde. Door talloze horizontale grotten moet men zich een weg schieten. Jammer genoeg echter is de besturing niet echt eenvoudig; CardiaxX onder de knie krijgen vergt het nodige van de speler.

CardiaxX mag dan furieus zijn, de verveling slaat al snel toe. Domweg blasten kan in een aantal gevallen best wel leuk zijn - onze nieuwe collega Henk Menning vindt dat vaak - maar in CardiaxX is het gewoonweg té simpel. Plus het feit dat er bij na niet door te komen is, daar zorgt de bizarre besturing wel voor!

Voor mij hoeft dit niet!

Frans van Lunteren

PRIJSVRAAG

Nadat we u de vorige keer het leven zuur hebben gemaakt met een rekenkundig raadsel volgt dit maal voor de bèta-studenten een taalkundig puzzeltje. U kent het principe waarschijnlijk wel. Beginnend met een woord moet u in zo weinig mogelijk stappen een ander woord vormen, en wel zodanig dat elk volgende woord steeds één letter verschilt van het vorige.

Het verwisselen van de volgorde van de letters is hierbij niet toegestaan en alle nieuw gevormde woorden moeten natuurlijk wel bestaan in het Nederlands (Bij twijfel heeft de dikke heer van Dale het beslissende woord).
Werkwoordsvervoegingen zijn toegestaan, maar eigennamen niet.

Dus:
HAKEN - LAKEN - LATEN - LATEX
is correct, maar
METEN - METER - PETER - en
VELEN - KELEN - LEKEN
zijn niet goed.

De opgave luidt om in zo weinig mogelijk stappen van het woord HOOG het woord SPEL te maken door telkens 1 letter te vervangen door een andere.

Voor degenen die in zo weinig mogelijk woorden de transformatie van HOOG naar SPEL weten te maken ligt weer een aantal fraaie spellen klaar, dus vergeet niet te vermelden welke computer(s) u bezit.

De prijzen zijn:

1e prijs: software ter waarde van ƒ 250,00/BEF 5000
2e prijs: software ter waarde van ƒ 150,00/BEF 3000
3e prijs: software ter waarde van ƒ 100,00/BEF 2000

Daarnaast hebben we nog tien aardige troostprijsjes beschikbaar. Inzendingen dienen uiterlijk 31 maart 1992 in ons bezit te zijn. Over de uitslag kan niet worden gecorrespondeerd.

ACHTERSTALLIGE BOEKHOUDING

Nu we de wedstrijd voor dit nummer van Hoog Spel uit de doeken hebben gedaan, rest ons nog wat achterstallig werk met betrekking tot prijsvragen uit de oudere nummers van Hoog Spel. Wegens ruimtegebrek kwam het er steeds maar niet van om de oplossingen te publiceren. Dit maken we nu goed.

HOOG SPEL 4

In dit nummer werd gevraagd naar drie titels van Dynamix spellen. De oplossing was:

1. A-10 Tank Killer is geen adventure
2. Space Quest 4 is (althans, was toen) het nieuwste Sierra adventure
3. De eigenaar van Dynamix is Sierra On-Line

HOOG SPEL 5

In deze prijsvraag werd gevraagd naar de afkorting van een nieuw spel. De juiste antwoorden, met tussen haakjes de pagina waar het te vinden was:

1. De naam van de grote concurrent van Mario: *Sonic the Hedgehog* (pag. 37)
2. De achternaam van een belangrijke componist van muziek voor computerspellen: Williams (pag. 18)
3. Het spel waarin een sigaret een explosieve situatie veroorzaakt: *Operation Stealth* (pag. 54)
4. De dochter van koning Graham kan het geneesmiddel vinden in: Tamir. (pag. 47)
5. De titel van een voor avonturiers ontontbeerlijk boek: Loretome. (pag. 34)

Achter elkaar gezet leverden de letters de afkorting SWOTL (*Secret Weapons Of The Luftwaffe*) op.

HOOG SPEL 6

De Simpsons wedstrijd heeft ons de nodige hoofdbrekens gekost. Het prijzenpakket zou namelijk bestaan uit het spel *Bart vs. the Space Mutants*, een Simpson baseball pet en een Simpson zonnebril. Helaas, die zonnebril bleek achteraf nergens te krijgen. Ergo, paniek op de redactie van Hoog Spel en de hoofdredacteur liet menig forse krachtterm aan zijn lippen ontsnappen toen dat nieuws tot hem was doorgedrongen. Gelukkig heeft de beste man zijn energie uiteindelijk wat positiever weten aan te wenden en heeft hij ervoor gezorgd dat er, in plaats van de zonnebrillen, Simpson horloges kwamen. Vandaar dat de prijswinnaars wat langer op hun prijs hebben moeten wachten dan ons lief was. Onze excuses hiervoor, maar gelukkig is alles - zij het met de nodige vertraging - toch nog op zijn pootjes terecht gekomen.

De juiste antwoorden op de gestelde vragen waren:
1. Lisa speelt saxofoon
2. Bart's vader heet Homer
3. De Simpsons wonen in de stad Springfield

Inmiddels hebben alle prijswinnaars de door hun gewonnen prijzen toegezonden gekregen. Wij danken iedereen voor hun inzendingen (en de winnaars van de Simpson wedstrijd voor hun geduld) en wij wensen de winnaars veel plezier met de door hun gewonnen prijs.

OP DE ZEEPKIST

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en opmerkingen kwijt. Met ingang van heden beheer ik, Joy, deze rubriek, dus richt voortaan alle brieven aan:

OP DE ZEEPKIST, T.A.V. JOY, POSTBUS 74034, 1070 BA AMSTERDAM.

De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer), een T-shirt of wat mijn geachte wilde Dokter Stikkie kan missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

Geachte Heer d'Emme

In nummer 7 van Hoog Spel vertelde Max Berber hoe u met een simpele operatie zijn 386 van extra RAM had voorzien. Ik heb zelf ook een 386 met 640Kb standaard RAM en heb op mijn queeste voor goedkoop extra geheugen ook niets dan narigheid ondervonden. Resultaat: ik heb de één of twee MB extra die ik verlang nog steeds niet.
Ik begrijp dat u geen computertechnische raadgever bent, maar ik hoop toch dat u mij het een en ander zou willen vertellen over deze simpele operatie.

Max de Haan
Roelofarendsveen

Beste Max,

Jouw brief was een van velen, dus Harry vroeg me dit te beantwoorden. Enerzijds is bovengenoemde operatie simpel, anderzijds is wel enige technische kennis verlangd.

Om te beginnen begrijp ik jouw probleem niet. Je hebt een 386 met standaard 640Kb RAM volgens jouw brief, tegenwoordig is het echter zo dat een 386 standaard extra geheugen heeft (meestal 1Mb), waar je dus al aardig mee uit de voeten zou moeten kunnen. Sterker nog, we kunnen zowat stellen dat een 386 zonder extra geheugen niet bestaat.

Wil je echter nóg meer geheugen plaatsen dan is er op het moederbord meestal voldoende ruimte om RAM bij te plaatsen in de vorm van zogenaamde SIMM-chips (single inline memory module, simmetjes in de volksmond) of SIPP-chips in de daarvoor bestaande voetjes. Waar dit moet, staat altijd duidelijk aangegeven op de beschrijving van het moederbord. Dit hoeft niet al te kostbaar te zijn.

Een andere optie is het bijplaatsen van een aparte kaart met daarop het gewenste geheugen. Hoeveel geheugen dat kan zijn (zonder al te veel problemen) hangt een beetje af van de computer die je gebruikt. Een geheugenkaart is wel een stukje duurder dan losse chips uiteraard.

In alle bovenstaande gevallen dient echter één ding goed beseft te worden. **Zonder de juiste software is dit extra geheugen niet te gebruiken.** Hiervoor moet je zogenaamde geheugendrivers gebruiken zoals HIMEM.SYS dat bij DOS geleverd wordt. Andere geheugendrivers zijn QEMM.SYS (Quarterdeck Expanded Memory Manager) en EMM.SYS welke opgenomen moeten worden in het CONFIG.SYS bestand. Wanneer je gebruik maakt van de Quarterdeck Manager gaat na het opstarten van de Manager alles automatisch en wordt je machine voor de volle 100% geoptimaliseerd.

Wat de hardware toevoegingen betreft is het echter altijd verstandig contact op te nemen met de leverancier van de computer. Deze moet je kunnen vertellen hoe te handelen en welke chips je exact gebruiken moet voor een optimaal resultaat.

Beste Hoog Spel

Ik zou graag wat informatie willen ontvangen over race- en vliegtuigsimulatoren voor MS-DOS.
Bij voorbaat dank,

Olaf Kamsma
Den Bosch

Beste Olaf,
Ook jouw brief is er een uit velen. Helaas kunnen we aan dit soort verzoeken geen gevolg geven. Het is voor ons onbegonnen werk iedereen schriftelijk allerlei informatie over spellen toe te gaan sturen.

Overigens, laten we eerlijk wezen, om jou te informeren maken we nu net Hoog Spel.

Beste Hoog Spel redactieleden,

Allereerst gefeliciteerd met het éénjarig bestaan van uw prima blad. Ik kocht op een mooie zaterdag nummer 7 van Hoog Spel bij ons sigarenboertje, kom ik thuis, lekker lezen natuurlijk maar ik miste de strip "Stikkie's Queeste". Wat is er gebeurd? Heb ik een foute druk gekocht? Was de tekenaar ziek? Schep a.u.b. licht in mijn duisternis.

Joep Terlingen
Bilthoven

Beste Joep,

Vele boze brieven hebben ons bereikt over het ontbreken van Stikkie's escapades in het vorige nummer. Het was helaas een beslissing die op het laatste moment genomen moest worden. Zoals je waarschijnlijk wel gemerkt zult hebben was het vorige nummer al ACHT pagina's dikker omdat we zoveel nieuwe spelen bespreken moesten. Op het laatste moment kregen we toen de Nintendo NES en Game Boy versie van het grandioze voetbalspel *Kick Off* in handen en we vonden dat dit absoluut besproken moest worden. En "Stikkie's Queeste" was het slachtoffer. Zoals je echter ziet is Stikkie deze keer weer op pad.

Beste redactie,

Het valt mij op dat er zo weinig spellen voor de Commodore 64 en dan met name vliegtuigsimulaties in jullie blad staan. Verander daar eens wat aan!

Orens, Taco, Kappelen, België

Beste Taco,

Hopelijk heb ik je naam goed gelezen want die was zowat onleesbaar op de envelop. Wat die C64 spellen betreft heb je volledig gelijk, het is echter jammer genoeg zo dat er het laatste jaar helemaal geen nieuwe vliegtuigsimulaties voor de C64 verschenen zijn. Sterker nog, het aantal nieuwe spelen voor de C64 neemt snel af omdat iedere softwarehuis zich nu concentreert op oftewel Amiga en PC oftewel spelcomputers zoals Nintendo en Sega. Natuurlijk is er nog steeds veel te koop, maar dat zijn allemaal zogenaamde budget spelen van rond de vijftien gulden. En dat zijn dan weer oudere spelen die opnieuw uitgebracht zijn. We doen ons best, maar wat er niet is kunnen we niet bespreken.

Beste Hoog Spel,

Toen ik een Commodore 64 had was er een Nederlandse programmeursgroep "Maniacs of Noise" die de meest prachtige tunes schreven zoals die van *Turbo Out Run*, *Hot Rod* en diverse spellen van Dinamic. Het laatste spel waar ik hun naam bij heb zien staan is *Chase H.Q.* voor de C64. Omdat ik weer een C64 wil kopen ben ik benieuwd of ze daarna nog meer tunes geschreven hebben en zo ja, voor welke spellen? Hebben jullie een complete lijst van alle spellen waaraan de "Maniacs" meegewerkt hebben?

Rudolf Kleijwegt
Lelystad

Je hebt gelijk, Rudolf, de tunes van de "Maniacs" zijn uitstekend. En dat bewijst weer eens te meer dat we in Nederland best wel goede programmeurs hebben. Wat de "Maniacs" nu doen weten wij ook niet, de laatste keer dat we hun naam tegenkwamen was bij *Robocop 3*. Willen de maniakken misschien zelf reageren op Rudolf's vraag?

Beste redactie,

Waarom bespreken jullie geen spellen van Belgische of Nederlandse bodem, of zijn deze van een zo laag peil dat ze niet waardig zijn om in jullie blad te staan?

Bart van Loon, Berchem, België

Wij zouden dolgraag Nederlandse of Belgische spelen willen bespreken, maar het aanbod is schamel. Dat heeft misschien wel te maken met het feit dat in Nederland en België eigenlijk geen spelsoftwarehuizen bestaan. En wanneer iemand hier een spel maakt dan verkoopt hij/zij dat liever aan een Engels softwarehuis dan het in Nederland of België te koop aan te bieden.

En vergissen we ons dan horen we dat graag!

Beste Hoog Spel,

Iedere keer moet ik me weer helemaal te pletter zoeken hier in België om het nieuwe nummer van Hoog Spel te vinden. Geen enkele degelijke winkel heeft Hoog Spel. Waarom??

Een Belgische lezer

Weer zo'n brief uit velen. Eerlijk gezegd hebben we geen idee waarom dat zo is. Ook de klacht dat een nummer veel later in België dan in Nederland in de winkel ligt horen we vaak. Begrijpen doen we het echter niet. Er gaan heel veel Hoog Spellen naar de Belgische winkels en de distributeur heeft ons verteld dat Hoog Spel in veel winkels (natuurlijk alleen Vlaamstalige) ligt. We zullen dit proberen uit te zoeken. De beste oplossing is overigens een abonnement te nemen, dan heb je de nieuwe Hoog Spel één hele week eerder dan hij in de winkels ligt.

Beste Dr. Stikkie

In Hoog Spel 7 had u het over Realsound. Ik zou graag wat meer willen weten voordat ik Realsound aanschaf. Hoe zit het technisch in elkaar, hoe werkt het en is mijn PC geschikt. Ik ben al naar veel computerzaken geweest maar geen van allen kon mij meer vertellen dan in Hoog Spel 7 stond. Ook konden ze me niet vertellen of mijn PC geschikt is ervoor.

Hans Merkx

Beste Hans,

Je hebt het artikel in HS 7, pag. 12 niet goed gelezen. Realsound, een uitvinding van het Amerikaanse softwarehuis Access werkt op iedere PC waar een interne luidspreker (die normaal piepjes en knorretjes laat horen) in zit.
Je hebt niets extra's nodig, alleen het spel moet wel RealSound hebben!
Spellen met RealSound zijn onder andere *Links*, *Countdown*, *Martian Memorandum*, *Terminator* en *Mean Streets*.

Tot de volgende keer, *Joy*

DOKTER STIKKIE WEET



SPEELTIPS MOGEN IN HOOG SPEL NIET ONTBREKEN. GRIJP DEZE KANS OP ROEM. STUUR IN DIE TIPS, CODES, KAARTEN EN AL DAT FRAAIS.

DR. STIKKIE PROBEERT ZOVEEL MOGELIJK DE TIPS TE TESTEN. SOMS BESTAAN ER ECHTER - VOOR DEZELFDE COMPUTER - VERSCHILLENDE VERSIES VAN EEN SPEL EN WERKT EEN TIP SLECHTS OP ÉÉN BEPAALDE VERSIE. DIT IS HELAAS NIET TE VOORKOMEN.

Dokter Stikkie verzoekt alle inzend(st)ers in de brief zelf naam, adres, postcode, woonplaats en telefoonnummer te vermelden. Hij heeft nu een aantal tips zonder afzender - de enveloppes krijgt Dr. Stikkie namelijk niet - en kan dus geen presentje sturen.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips.
Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als: <Q> en <F10>. Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

BOXXLE

Van Joanne Elshove uit Voorburg kregen we vellen vol met Game Boy passwords. Teveel om allemaal in één keer op te nemen, een bloemlezing derhalve.

1.	8h8h	dh♥g	gdBh	h♠46
2.	BmBn	dh8b	gdtx	h♠68
3.	bxbx	dit♥q	gd8♣	h♠♥B
4.	b♣b♣	dhvz	gh8D	JbbJ
5.	b♣dB	dxvg	gm8k	jnbt

DYNABLASTER GAME BOY

Stad	Password
Thulia	6L2QTQ?R
Jagor'oy	6L28T8?1
Grad	558N3=6W
'Watler	35N8TF8G
Cholece	35883F5=
Windria	35NPSDUD

Met dank aan Patrick Beks, Maastricht. Overigens, Patrick, jouw password voor Hevel klopte niet: één letter te kort!

ELECTROCOP ATARI LYNX

Dit spel schijnt menigeen geboeid te hebben, van Bert Jansen (Doetinchem) een aanvulling:

Niveau 7:	poort 1:	6021
	poort 2:	5824
Niveau 9:	poort 4:	4726
	poort 5:	1375
	poort 8:	1798
	poort 9:	4321
	poort 10:	2857
Niveau 11:	poort 1:	0293
Niveau 12:	poort 1:	2987
	poort 2:	0473

Overigens nog bedankt voor de Zendocon passwords, Bert, jammer genoeg waren ze niet leesbaar genoeg om te publiceren.

ELF AMIGA/ATARI ST

Vorige keer kregen we van Steven en Yvette Bessels (de prangende vraag is opgelost: broer & zus) wat tips voor het machtige Elf van Ocean. Deze keer wat meer, maar let wel even op: zelfs onze Elf-helden Steven en Yvette hebben nog wat problemen, deze staan in de tekst. Iemand een oplossing? Schrijf!

De Ruïnes

Zoek de sleutel en de hendel. Hiermee kan het tandwiel bewijd worden. Ondergronds is er een machine, repareer deze met het tandwiel. Vergeet 'activate' niet! Aan de overkant liggen de schoentjes, geef deze aan de gevangene achter de tralies. Hiervoor krijgt u een fluit. Zoek de lege oliebus en vul deze met groen slijm (yuk!): zoek vervolgens het dynamiet. Ga naar de andere gevangene en geef deze een fluit. Blaas nu de muur op met het dynamiet. Vergeet dit niet anders komt u muurvast te zitten en moet u opnieuw beginnen! Gebruik de oliebus en 'activate'. Ga naar de overkant en ga door de deur; succes met dit Boss-monster.

Voor de speurders: in de wolken zit een bonusveld.
Iemand een idee wat te doen met die tweede fluit? En waarom kan de nar niet aangesproken worden?

Het moeras

In het eerste deel moet een aantal hendels worden overgehaald om verder te komen. Is hier eigenlijk ook een bonusveld te vinden?

Begin in deel twee met het zoeken van de dolk en de bokshandschoen (na de eerste wachter). Sla hiermee de wachter buiten westen en hij geeft u een wachtwoord (tamelijk onlogisch, beste S&Y? Red.). Geef dit wachtwoord aan de tweede wachter en u mag verder. Tussen de wachters vindt u een kooi. Snij deze met de dolk boven af en haal het gouden beeldje onder op. Geef dit beeldje aan de koning aan het einde. Tot slot even knokken tegen een monster met slechte tanden (waarom is het anders alleen in de bek kwetsbaar?). Iemand een bonusveld bekend?

De Mijnen van de dwergen

Zoek de 'wooden roller', de 'retaining rod', de 'impel screw', de 'piston barrer', de 'enamel handle' en het 'flywheel' en geef dit allemaal aan de monteur. Hij zal u een briefje overhandigen. U komt vervolgens bij de wachter, geef deze dat briefje. De tweede wachter is tevreden met drie juwelen, maar of u daar nu zo gelukkig mee moet zijn staat nog te bezien. Na deze wachter komt u namelijk tegenover het Boss-monster te staan.

Ook vindt u hier ergens een elvenboogje. Deze geeft u aan de draak en wanneer u bij het STOP bordje staat zet hij u over. In een van die velden is ook een sterke riem. Steven en Yvette hebben die samen met de fluit aan de hoefsmid gegeven maar niette, nop, niks, zero! Doen ze iets fout of zijn ze iets vergeten? Iemand een idee?

Het Poolgebied

Zoek de oorwarmers, de rode toorts, de hamer en de beitel. Ontdooi die vent in het ijs met de toorts en geef hem de hamer en de beitel. Ga naar de eskimo en geef hem de oorwarmers. In ruil hiervoor krijgt u een blok ijs.
Ga hiermee naar de vers ontdooide man en hij zal van dit ijs een fraaie kroon maken.
Verzamel de drie delen van de toverspreuk en ga ermee naar de tovenaar. Val de tovenaar met de spreuk aan; geef hem die spreuk dus niet, dan bent u de spreuk namelijk meteen kwijt.
Ga naar de ijskoning, geef hem de kroon en de amulet van de tovenaar. U krijgt hiervoor een ijspegel, waarmee u de eskimo K.O. moet slaan. Steel zijn geld en geef dit aan de oude man die u hiervoor een sleutel zal overhandigen. Deze sleutel past op een deur waarachter zowaar weer een Boss-monster dat verslagen moet worden.

Wist u trouwens dat tijdens het spel CHOROPOO tikken 99 levens geeft?

GATES OF ZENDOCON ATARI LYNX

In dit spel zitten wat vreemde geheime velden. Zoals we in HS 6 al vermeldden kunt u in het level TRYX meteen na het verliezen van een leven door de grond zakken. U vliegt onder alles door tot dat u bij een poort komt die naar het verborgen level voert. Maar wist u dat de sprites hier de hoofden van de programmeurs zijn?

GODS AMIGA

Met het password SORCERY beschikt u over oneindige energie. Misschien heb je hier wat aan, Alexandre Pescadinha (die vast zit in dit fraaie spel)?

HYPER LODE RUNNER GAME BOY

Deze al eens geprobeerd?

QM-0388
NU-2346
QH-2411

INGESTONKEN MS-DOS

Nee, geen titel van een nieuw Nederlands spel, maar gewoon de waarheid. De tip die in HS 7 voor Sopheed gegeven werd met betrekking tot het gebruik van <F9> en <F10> bleek gewoon in de handleiding te staan. Ingestonken derhalve omdat we niet doorhadden dat deze tip van iemand kwam die niet met een origineel werkt.

Met <F9> komt u terug aan het begin van het level volgend op het laatste level dat u uitgespeeld hebt. Dus: wanneer u level 9 succesvol uitgespeeld heeft, komt u (eventueel de volgende keer) door <F9> aan het begin van level 10 terecht.
Met <F10> komt u aan het begin van het level volgend op het hoogste level dat u ooit uitgespeeld hebt.

Dat deze tips op ons redactie exemplaar niet werkten is nu ook duidelijk, dat was namelijk een vers exemplaar, waar nog geen millimeter op gespeeld was.

Een tweede tip waarmee we onderuit gingen was de tip voor *Arkanoid: the revenge of Doh*, ook die blijkt uitsluitend op een illegale kopie te werken (trainer versie). Deze tip slipte er doorheen omdat het redactie-exemplaar van dit spel uitgeleend was op het moment van schrijven van deze rubriek.

LOTUS TURBO CHALLENGE II AMIGA/ATARI ST

Alle levels zijn eenvoudig te bereiken met deze passwords. Let wel op de spaties bij het intikken.

Level 2:	TWILIGHT
Level 3:	PEA SOUP

RAAD!



Level 4:	THE SKIDS
Level 5:	PEACHES
Level 6:	LIVERPOOL
Level 7:	BAGLEY
Level 8:	EBOW

De volgende passwords leveren een aardige verrassing op:

DUX: apart sub-spel
TURPENTINE: geen tijdlimiet
DEESIDE: naar de volgende ronde

MICKEY MOUSE GAME BOY

Ook van Joanne, deze.

Level 5:	SW3S
Level 10:	WZFS
Level 15:	XWAS
Level 20:	ZIPZ
Level 25:	W2RZ
Level 30:	WYCZ
Level 35:	TS2W
Level 40:	1XGW

Even in het algemeen voor Game Boy passwords: probeer duidelijk het verschil aan te geven tussen kleine en hoofdletters. Dat maakt het voor ons wel een stukje eenvoudiger.

PREDATOR 2 AMIGA

Voor oneindige levens: pauzeer het spel en tik YOUR ONE UGLY MOTHER in.

ROBOCOP C64/NINTENDO NES

C64
Volgens Willem-Jan v.d. Brand uit Volkel is het wijs om tijdens het titelscherm van het eerste level SUEDEHEAD in te tikken voor het volgende level. Om naar het daaropvolgende level te komen moet in dat scherm dan weer DISAPPOINTED ingetikt worden.

Nintendo NES
Een geheime CONTINUE! Houdt A, B en Select ingedrukt en druk op START. Ga naar CONTINUE en u komt terug op het laatste level, echter zonder eerder gevonden wapens. Gebruik wel eerst de drie gegeven CONTINUE's. Met dank aan Dominic Haenen (Almere-Stad).

RODLAND AMIGA

Een spel waar de redactie niet echt tevreden over was, maar desondanks schijnen velen dit een moeilijk spel te vinden. OK, pauzeer het spel en druk vijf keer <HELP> in voor oneindige levens.

SCRAPYARD DOG ATARI LYNX

Ook van Bert Jansen hiervoor wat tips.

Ga in level twee van de sloop op het witte bankje voor het kantoor staan met het hoofd naar links; buk nu en er verschijnt een rood deurtje dat u naar het eerste level van het bos teleporteert.

Ga in level vier van de sloop op de grote vuilnishoop staan. Spring van wolk naar wolk maar laat u van de laatste wolk afvallen; u staat nu op een blauwe top. Ga naar links tegen de boom staan; op de wolk verschijnt een deurtje dat u naar het eerste level van de bergen brengt.

Voor beide tips geldt: overigens dat u klein moet zijn wilt u door de deurtjes passen.

SONIC THE HEDGEHOG SEGA MEGA DRIVE

Wij vonden dit een eenvoudig spel, anderen zijn het absoluut niet met ons eens. Maar goed, ondanks het gekissebis, deze al eens geprobeerd?

Druk tijdens het titelscherm Omhoog, knop C, Omlaag, C, Links, C, Rechts en C in. Houdt nu A en START tegelijk ingedrukt tot dat het spel begint. Wanneer alles goed gegaan is staat de score in twee delen weergegeven. Druk op B om Sonic in een andere sprite te veranderen. Met A kunt u uit een aantal sprites kiezen terwijl een gekozen sprite met C op het scherm blijft staan. Op deze manier kunt u zelf hindernissen ontwerpen. Met dank aan Leon van Dijk, Almere.
Van Garmt van Soest uit Hoek kregen we fors wat frutsels voor tijdens het titelscherm. Ingewikkeld en uiteindelijk bleken ze nog niet te werken ook. Dus Garmt, even opnieuw inzenden!

STELLAR 7 MS-DOS

Een tip voor deze grandioze Dynamix shoot'm up zal menigeen welkom zijn. Schiet net zolang op obstakels tot ze kapot zijn, wat gemakkelijk is met het super-kanon of het 'EEL shield'. Soms komt er dan een blauwe 'warplink' tevoorschijn, vlieg hier tegenaan en u zit meteen drie levels verder. Voorbeelden hiervan zijn te vinden in stage 1, het linker obstakel, ook in stage 4 zit een dergelijk obstakel.

SUPERCARS C64/AMIGA

In aanvulling op de vorige keer toen we het erotische password FONDLE gaven voor level 4, nu de passwords voor levels twee en drie, plus de bijbehorende informatie dankzij Harm Veenstra (Kallenkote)

Level 2:	HARVEY Class 2 met de Vaug Interceptor
Level 3:	ELLA Class 3 met de 5.0 Retron Par.

Het is verstandig met de Class 2 te beginnen, om Class 3 uit te spelen is behoorlijk wat ervaring nodig!

SWITCHBLADE II AMIGA

Wanneer op het titelscherm PUSH FIRE TO START verschijnt, tikt u gewoon het level in waarop u starten wilt:

LEVEL 2
LEVEL 3
LEVEL 4

Door op de vuurknop te drukken start het spel nu op dat level. Door het intikken van CHROME komt u in een geheel ander spel terecht.

R. Verstoep, Gouderak

TEDDY BOY SEGA MASTER

Druk tijdens het titelscherm het joypad Omhoog, Omlaag, Links en Rechts in om in een geheim menuutje komen. Doe verder in dit menu niets maar beweeg Omhoog en vervolgens negen maal Omlaag, druk op toets 1 en het woord ROUND verschijnt. Ga hiernaar toe en kies met Links/Rechts uit de rondes één tot en met vijftig! Druk op toets 1 om te beginnen.

Robin Wiesman, Den Haag

TOKI AMIGA

Tijdens het spelen KILLER. Door nu <R> (van 'reverse') in te drukken komt het beeld ondersteboven te staan. Druk <N> (= normaal) in om dit weer recht te zetten. Ook kunnen via KILLER levels gekozen worden met behulp van de functietoetsen; <F8> geeft de einddemo.
Er zijn overigens verschillende versies van dit spel in omloop, het kan dus zijn dat dit bij u niet werkt.

VENUS THE FLYTRAP AMIGA/ATARI ST

Vorige keer passwords level één tot en met vijf, deze keer wat meer:

Level 6:	LYCALID
Level 7:	PYRALID
Level 8:	WOCTUID

De vorige keer gegeven passwords blijken ook op de Atari ST te werken. Dat geldt derhalve waarschijnlijk voor deze ook, maar dat hebben we niet kunnen testen. We hebben de ST versie van Venus niet op de redactie.

Ook voor de ST versie, met dank aan Folkwin Schouw (Oost-Souburg): druk tijdens het titelscherm op <SPATIEBALK> en voer in:

JUPITER:	Oneindige tijd
PLUTO:	Oneindige munitie
LISTEN:	Aardig effect

Wat de andere goden c.q. planeten dan betekenen horen we graag.

VIKING CHILD LYNX/MS-DOS

De Lynx-codes voor dit platformspel zijn als volgt:

Password	Level
OMEGAMAN	Forest
PATRICIA	Landbridge
REDDWARF	Labyrinth
DEWSBURY	Desert

Voor de MS-DOS versies gelden andere:

Level 3: NUGGETS	Forest
Level 4: BOUNCING	Landbridge
Level 6: BUSTFOOT	Labyrinth
Level 7: REDDWARF	Desert

Zoals te zien komt REDDWARF in beide voor; zouden de programmeurs soms liefhebbers zijn van die komische science fiction serie??

VIZ AMIGA

Bij het kiezen van de persoon tikt u WHAT A GREAT LOAD OF B******S, waarna u met <1> tot <5> levels kunt kiezen.

LET OP!!

Regelmatig krijgen we cheats en tips binnen voor één bepaalde computer. Bij controle blijkt dan echter dat een dergelijke cheat op meerdere computers werkt. Jammer genoeg hebben we niet van alle spellen alle bestaande versies, dus we kunnen niet alles controleren. Wanneer een tip derhalve bijvoorbeeld Amiga vermeldt en u heeft het spel op een andere computer, is het aan te raden toch de tip even te proberen. Je weet maar nooit: Werkt het inderdaad, laat het ons dan even weten zodat we onze tips-database kunnen bijwerken.



HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Hoog Spel, geef uw droomspel op en wij zullen dat voor u verzorgen. Binnen 24 uur heeft u antwoord of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens, u zult versteld staan!!

HOOG SPEL LEZERSERVICE
020-6756888
vraag naar Ludmilla!

MS-DOS

MICROPROSE KLASSIEK!

Drie grandioze spellen in één koop.

SILENT SERVICE
Duikbootsimulatie, CGA, autoboot

F15 STRIKE EAGLE
Vliegtuigsimulatie, CGA, autoboot

AIRBORNE RANGER
Keiharde guerrilla actie
HERC/CGA/EGA, keydisk

Zie ook Hoog Spel 7, pag. 42
AUTOBOOT: disk in drive A: steken en computer resetten, het programma start automatisch op.

DOS161 ƒ 69,50/BEF. 1399

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen.
Hoog Spel 5, pag. 8
Inclusief VHS instructie cassette
DOS073 640K CGA/EGA/VGA
ƒ 139,50/BEF. 2699

A10: FLIGHT ASSIGNMENT
Nieuwste Sublogic vluchtsimulator
Hoog Spel 5, pag. 26
DOS066 EGA/VGA ƒ 129,50/BEF. 2499

BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT
Maak uw eigen Bard's Tale verhaal
640K CGA/EGA/VGA
DOS145 ƒ 99,00/BEF. 1999

BATTLETECH II: CRESCENT'S HAWK REVENGE
Infocom RPG, zie pag. 25
Harddisk benodigd
DOS152 640K EGA/VGA
ƒ 119,00/BEF. 2299

BUCK ROGERS II: MATRIX CUBED
Nieuwste Buck Rogers RPG
DOS158 640K EGA/VGA
ƒ 109,00/BEF.

CASTLE OF DR. BRAIN
Zie pag. 42
DOS129 VGA256 ƒ 129,50/BEF. 2499

CIVILIZATION
Zie ook pag. 32
640K EGA/VGA
DOS143 ƒ 129,50/BEF. 2499

CONAN THE CIMMERIAN
RPG adventure met meer dan 200 lokaties.
DOS150 640K Herc/CGA/EGA/VGA
ƒ 99,00/BEF. 1999

ELVIRA 2: JAWS OF CERBERUS
Zie pag. 20, Nederlandse versie
DOS146 640K VGA ƒ 139,50/BEF. 2699

EYE OF THE BEHOLDER 2
Zie pag. 34
640K EGA/VGA
DOS144 ƒ 119,00/BEF. 2299

F15 STRIKE EAGLE II
Volledig natuurgetrouwe vluchtsimulatie van MicroProse.
Herc/CGA/EGA/640K VGA
DOS009 ƒ 139,50/BEF. 2699

F15 II DESERT STORM SCENARIO DISK
Datadiskette Midden Oosten voor F15 II
DOS079 ƒ 59,50/BEF. 1199

F15 II + DATA DISK
DOS009A ƒ 179,50/BEF. 3499

F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER
Nieuwste MicroProse vluchtsimulator.
Zie Hoog Spel 7, pag. 62
DOS127 ƒ 129,50/BEF. 2499

FALCON3.0
Unieke vluchtsimulator
Zie ook pag. 27
Let op! Nieuwe, verbeterde versie!
Systeemeisen: Min. 1Mb RAM, DOS 5.0, 11Mb vrij op harddisk, 80286/12Mhz, doch 80386/20Mhz of hoger is te prefereren.
DOS132 VGA256 ƒ 149,50/BEF. 2899

FLIGHTPLANNER
Voor Flightsimulator 4.0
Onmisbaar voor de ware liefhebber.
Zie ook pag. 49
DOS160 ƒ 99,00/BEF. 1999

FLOOR 13
Zie pag. 18
DOS147 640K CGA/EGA/VGA (HD)
ƒ 99,00/BEF. 1999

GODS
Subliem platformspel van de Bitmap Brothers, Zie Hoog Spel 4.
DOS162 640K EGA/VGA
ƒ 119,00/BEF. 2299

GUNSHIP 2000
Zie Hoog Spel 7, pag. 21
DOS122 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499

HARPOON VERSIE 1.2.1
Nieuwe versie van deze fraaie oorlogsschipsimulatie inclusief Battleset 2: North Atlantic Convoy
DOS152 640K CGA/EGA/VGA
ƒ 129,50/BEF. 2499

HARPOON SCENARIO EDITOR
Maak uw eigen scenario's voor Harpoon. Werkt uitsluitend met versie 1.2.1
DOS153 640K ƒ 69,50/BEF. 1299

HARPOON DATADISKS
Battleset 3: Middellandse Zee
DOS154 640K ƒ 49,50/BEF. 999

Battleset 4: Indische Oceaan/Perzische Golf
DOS155 640K ƒ 49,50/BEF. 999

HEART OF CHINA
Grandioos Sierra/Dynamix adventure
Hoog Spel 5, pag. 44
DOS069 CGA/EGA ƒ 129,50/BEF. 2499
DOS070 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499

JETFIGHTER II
Perfecte vluchtsimulator.
Hoog Spel 5, pag. 48
DOS071 640K EGA/VGA
ƒ 129,50/BEF. 2499

LEISURE SUIT LARRY 5
Zie Hoog Spel 7, pag. 20
DOS090 640K EGA
ƒ 129,50/BEF. 2499
DOS091 640K VGA
ƒ 129,50/BEF. 2499

MAGNETIC SCROLLS COLLECTION
De beroemde adventures Fish, Guild of Thieves en Corruption in een nieuw jasje. Besturing à la Wonderland
DOS151 640K Herc/CGA/EGA/VGA
ƒ 119,00/BEF. 2299

MARTIAN MEMORANDUM
Beginnersadventure met fraaie graphics en spraak
Zie Hoog Spel 7, pag. 17
DOS121 640K VGA
ƒ 119,50/BEF. 2299

MEGAFORTRESS
Grandioze vluchtsimulator.
Zie Hoog Spel 7, pag. 23
DOS123 ƒ 119,00/BEF. 2299

MIGHT & MAGIC 3
Zeer goed RPG, zie Hoog Spel 7, pag. 56
DOS126 ƒ 119,00/BEF. 2299

POLICE QUEST 3
Sierra's nieuwste politiethriller
Zie Hoog Spel 7, pag. 5
DOS117 VGA ƒ 129,50/BEF. 2499
DOS118 EGA ƒ 129,50/BEF. 2499

SIMEARTH
Opvolger van Sim City; planeetsimulatie.
Hoog Spel 4, pag. 8
640K Herc/EGA/VGA/MCGA (GEEN CGA!!)
DOS001 ƒ 139,50/BEF. 2699

SIMANT
Zie ook pag. 47
640K Herc/EGA/VGA16/MCGA/Tandy (GEEN CGA!) harddisk vereist
DOS141 ƒ 119,00/BEF. 2299

AANBIEDING

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
Lucasfilm vluchtsimulator, opvolger van Their Finest Hour.
Hard disk benodigd. Liefst 80286/386, min. 16Mhz. en DOS 5.0 of Dr. DOS 5
Hoog Spel 5, pag. 28
5.25" HD 3.5" 720Kb
DOS065 640K EGA/VGA/Tandy
ƒ 119,00/BEF. 2299

P-38 LIGHTNING - DATADISK SWOTL
Zie ook pag. 24
Secret Weapons benodigd
DOS128 ƒ 59,50/BEF. 1099

P-80 SHOOTING STAR - DATADISK SWOTL
Zie ook pag. 24
Secret Weapons benodigd
DOS138 ƒ 59,50/BEF. 1099

P-38 & P-80
DOS139 ƒ 99,00/BEF. 1999

SWOTL + DATADISK
Datadisk naar keuze P-38 of P-80
DOS124 ƒ 159,00/BEF. 3199

SWOTL + BEIDE DISKS
DOS140 ƒ 199,00/BEF. 3899

HARPOON AANBIEDING

HARPOON + SCENARIO EDITOR + SET 3 + SET 4
DOS156 ƒ 269,00/BEF. 5199

SCENARIO EDITOR + SET 3 + SET 4
DOS157 ƒ 149,50/BEF. 2899

SOUND GRAPHICS AIRCRAFT DATADISK
Voor Flightsimulator 4.0
Voegt muziek, spraak (Soundblaster) en nieuwe Super VGA en TVGA graphics toe aan de klassieke Flightsimulator 4.0. Bevat vier extra vliegtuigen waaronder Concorde. Met nederlandse handleiding.
DOS133 ƒ 99,00/BEF. 1999

SPELLCASTING 101 - SORCERERS GET ALL THE GIRLS
Ondeugend adventure dat Larry verre verslaat. Zie Hoog Spel 3, pag 58
DOS021 CGA/EGA/VGA
ƒ 119,00/BEF. 2299

SPELLCASTING 201 - THE SORCERER'S APPLIANCE
Het kan nog beter. Heeft Larry wederom het nakijken?
Zie Hoog Spel 7, pag. 41
DOS096 CGA/EGA/VGA (HD)
ƒ 119,00/BEF. 2299

TIMEQUEST
Adventure in de tijd; van de makers van Spellcasting.
Zie Hoog Spel 6, pag. 44
CGA/MCGA/TGA hi-res zw/w
EGA/VGA hi res kleur
DOS095 512K ƒ 119,00/BEF. 2299

TRACON II
Luchtverkeersleiding simulatie.
Zie Hoog Spel 1, pag 34
Met Ned. handleiding en extra boek over luchtverkeersleiding in Nederland. Inclusief datadisk Europa (Schiphol). Te koppelen met Flightsimulator.
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS024 ƒ 169,50/BEF. 3299

TWILIGHT 2000
RPG, strategische tanksimulatie
Te laat binnen voor een recensie
640K EGA/VGA/Tandy
DOS142 ƒ 119,00/BEF. 2299

WILLY BEAMISH
Fraai Sierra adventure
Hoog Spel 7, pag. 30
DOS119 VGA ƒ 129,50/BEF.2499
DOS120 EGA ƒ 129,50/BEF. 2499

WING COMMANDER 2
Grandioos VGA ruimtesimulatie
Zie Hoog Spel 6, pag. 56
Min. 16 Mhz 80286; harddisk benodigd (ca. 15 Mb)
DOS092 VGA AT ƒ 129,50/BEF. 2499

WING COMMANDER 2 SPEECH PACK
Voegt extra spraak toe tijdens het spel. Soundblaster benodigd. 5 Mb op uw harddisk nodig.
DOS115 HD ƒ 59,50/BEF. 1199

WING COMMANDER 2 + SPEECH PACK
Completer kan het niet.
Totaal 20 Mb op uw harddisk
DOS116 ƒ 179,50/BEF. 3499

AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen.
Hoog Spel 5, pag. 8
Inclusief VHS instructie cassette
AMI073 ƒ 139,50/BEF. 2699

512KRAM GEHEUGENUITBREIDING
Eindelijk kunt u de nieuwste spellen spelen. Een RAM uitbreiding is zowel noodzakelijk met bijvoorbeeld de nieuwe Sierra adventures.
AMI041 ƒ 119,00/BEF. 2299

BIRDS OF PREY
1Mb benodigd. Zie pag. 8
AMI121 ƒ 119,00/BEF. 2299

F15 STRIKE EAGLE II
De beroemde MicroProse vluchtsim nu ook voor de Amiga.
AMI051 ƒ 119,00/BEF. 2299

FORMULA GRAND PRIX
Grandioze nieuwe race-smulatie van MicroProse.
AMI122 ƒ 119,00/BEF. 2299

WILLY BEAMISH
Nieuwste Sierra adventure voor beginners
1Mb benodigd. Hoog Spel 7, pag. 30
AMI123 ƒ 129,50/BEF. 2599

POPULOUS 2
1Mb benodigd. Zie ook pag. 21
AMI116 ƒ 119,00/BEF. 2299

TWILIGHT 2000
RPG, strategische tanksimulatie
AMI120 ƒ 119,00/BEF. 2299

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER
Accurate Snooker simulatie
Zie Hoog Spel 7, pag 9
AMI121 ƒ 99,00/BEF. 1999

MAAK UW EIGEN SPELLEN MET AMOS

AMOS GAMES CREATOR
Maak uw eigen spellen
AMI021 ƒ 139,50/BEF. 2699

AMOS COMPILER
Compiler voor de AMOS GAMES CREATOR
AMI036 ƒ 89,50/BEF. 1799

AMOS 3D
Hulpprogramma voor 3D toepassingen
AMI099 ƒ 99,00/BEF. 1999

AMOS CREATOR + COMPILER
AMI098 ƒ 199,00/BEF. 3899

AMOS CREATOR + COMPILER + 3D
AMI100 ƒ 279,00/BEF. 5399

GOLF
1Mb RAM benodigd. Zie pag. 46
AMI113 ƒ 119,00/BEF. 2299

ATARI ST

(alle disks dubbelzijdig en kleur)
Wegens het geringe aanbod aan nieuwe titels deze keer weinig ST aanbiedingen. Bel onze hotline wanneer u een speciaal spel zoekt.

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen.
Hoog Spel 5, pag. 8
Inclusief VHS instructie cassette
ST030 ƒ 119,00/BEF. 2299

F15 STRIKE EAGLE II
De beroemde MicroProse vluchtsim
ST031 ƒ 119,00/BEF. 2299

F19 STEALTH FIGHTER
MicroProse vluchtsimulator
ST001 ƒ 99,00/BEF. 1999

THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN
Subleme Lucasfilm vluchtsimulator waarin U de beroemde slag om Engeland in WO II meemaakt.
ST050 ƒ 89,50/BEF. 1799

TWILIGHT 2000
RPG, Strategische tanksimulatie
ST075 ƒ 119,00/BEF. 2299

POPULOUS 2
1Mb benodigd. Zie pag. 21
ST077 ƒ 99,00/BEF. 1999

SEGA GAME GEAR

MASTER GEAR ADAPTER
Eindelijk de mogelijkheid om uw Sega Master Systeem spellen op de Game Gear te spelen.
Zie ook Hoog Spel 7, pag. 53
SGG001 ƒ 99,00/BEF. 1999

BESTELBON

Naam: ....
Adres: .... Postcode: ....
Woonplaats: .... Land: ....
Computer: .... MS-DOS A-drive: 3.5"/5.25"

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. .... Comp. .... Bestelnr. ....
2. .... Comp. .... Bestelnr. ....
3. .... Comp. .... Bestelnr. ....
4. .... Comp. .... Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw *bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet) overgemaakt.
☐ Graag had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland).

Totaalbedrag van mijn bestelling	ƒ/BEF. ....
Abonnee korting 10% OF	ƒ/BEF. ....
Nieuwe abonnee korting 25%	ƒ/BEF. ....
Subtotaal	ƒ/BEF. ....
Verzendkosten	ƒ/BEF. 12,00/250
Rembourskosten	ƒ 12,00
Totaal bedrag	ƒ/BEF. ....

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum:

....

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam fax: 020-6120063. K.v.K. Amsterdam 222535 t.n.v. Rangeela BV, Bank ABN 54.75.53.854
Giro 4163161 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721-520 6427-40

MICROPROSE KLASSIEK!

Drie grandioze spellen in één koop!

SILENT SERVICE
Duikbootsimulatie

F15 STRIKE EAGLE
Vliegtuigsimulatie

AIRBORNE RANGER
Keiharde guerilla actie

Zie ook Hoog Spel 7, pag. 42
COM057 cass/disk 49,50/BEF. 999

COMMODORE 64

3D CONSTRUCTION KIT
Ontwerp uw eigen 3D spellen.
Zie ook Hoog Spel 5, pag. 8
COM040 disk ƒ 79,50/BEF. 1599

HINTBOEKEN

We weten allemaal hoe moeilijk bepaalde adventures wel niet zijn. Gelukkig kunt u nu via Hoog Spel hintboekjes aanschaffen die u op weg helpen door de adventures.

BLACK CAULDRON
HNT001 ƒ 25,00/BEF. 499

CODENAME: ICEMAN
HNT002 ƒ 25,00/BEF. 499

COLONEL'S BEQUEST
HNT003 ƒ 25,00/BEF. 499

CONQUEST OF CAMELOT
HNT004 ƒ 25,00/BEF. 499

EYE OF THE BEHOLDER
HNT006 ƒ 29,95/BEF. 599

GOLDRUSH
HNT007 ƒ 25,00/BEF. 499

KINGS QUEST 1
HNT008 ƒ 25,00/BEF. 499

KINGS QUEST 2
HNT009 ƒ 25,00/BEF. 499

KINGS QUEST 3
HNT010 ƒ 25,00/BEF. 499

KINGS QUEST 4
HNT011 ƒ 25,00/BEF. 499

LARRY 1
HNT012 ƒ 25,00/BEF. 499

LARRY 2
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 499

LARRY 3
HNT013 ƒ 25,00/BEF. 499

MANHUNTER NEW YORK
HNT016 ƒ 25,00/BEF. 499

MANHUNTER SAN FRANCISCO
HNT017 ƒ 25,00/BEF. 499

POLICE QUEST 1
HNT020 ƒ 25,00/BEF. 499

POLICE QUEST 2
HNT021 ƒ 25,00/BEF. 499

POWERMONGER
HNT022 ƒ 39,95/BEF. 799

QUEST FOR GLORY 1
HNT023 ƒ 25,00/BEF. 499

QUEST FOR GLORY 2
HNT024 ƒ 25,00/BEF. 499

RISE OF THE DRAGON
HNT025 ƒ 25,00/BEF. 499

SECRET OF MONKEY ISLAND
HNT026 ƒ 25,00/BEF. 499

SPACE QUEST 1
HNT027 ƒ 25,00/BEF. 499

SPACE QUEST 2
HNT028 ƒ 25,00/BEF. 499

SPACE QUEST 3
HNT029 ƒ 25,00/BEF. 499

NINTENDO NES

UNIEK! NEDERLANDS NINTENDO SPEL!

KICK OFF
Het meest sublieme voetbalspel aller tijden nu ook voor UW Nintendo NES. Voor het eerst in de geschiedenis een Nintendo spel met NEDERLANDSE SCHERMTEKSTEN. Zie ook Hoog Spel 7, pag. 4
NES001 ƒ 129,50/BEF. 2499

GAME BOY

SUPER KICK OFF
Subliem Nederlandstalig voetbalspel
Zie ook Hoog Spel 7, pag. 46. Leverbaar eind maart

DRAGON'S LAIR - THE LEGEND
Zie pag. 38
NGB002 ƒ 69,50/BEF. 1399

NABESTELLEN OUDE NUMMERS.

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het nu ook mogelijk Hoog Spellen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden. Verzendkosten zijn voor Hoog Spel! LET OP! Voor België: zendt een Euro-cheque voor het juiste bedrag in guldens.

Onderstaand overzicht is in verband met ruimtegebrek slechts een summiere greep uit de inhoud.

N.B. De Queeste is gestart in Hoog Spel 3, de Kerker in Hoog Spel 5.

HOOG SPEL 1
Anarchy, Centurion, Chip's Challenge, Codename Iceman, F19 Stealth Fighter, Kick Off 2, Klax, Lost Patrol, Mid Winter, Operation Stealth, PGA Tour Golf, Player Manager, Pro Tennis Tour, Ra, Railroad Tycoon, Secret of the Silverblades, Treasure ...

HOOG SPEL 2
Battle Chess 2, Blue Lightning, Buck Rogers, Corporation, Future Wars, Gold o/t Aztecs, Immortal, Ishido, James Pond, Lord o/t Sword, Lotus Esprit Turbo Challenge, Nightbreed, Revenge o/t Gator, Secret of Monkey Island, Shadow o/t Beast 2, Silent Service 2, Supremacy, Team Yankee, Testdrive III, Wonderboy III.

HOOG SPEL 3
Battle Command, Chase HQ 2, Chessmaster, Covert Action, Elvira, Fester's Quest, Gates of Zendocon, King's Quest V, Lightspeed, Links, Powermonger, Puzznic, Quest for Glory II, Rise o/t Dragon, Roadblasters, Robocop 2, Shanghai, Slime World, Spellcasting 101, Total Recall, Toyota Celica GT, Turtles, Wing Commander, Wonderland, Wrath o/t Demon.

HOOG SPEL 4
Battle Squadron, Dragon's Breath, Elite Plus, F-1 Race, GODS, Hard Drivin' 2, Hill Street Blues, Hitchhiker's guide to the Galaxy, Hound of Shadow, Knights o/t Sky, Leather Goddesses of Phobos, Leisure Suit Larry Trilogy, Lemmings, Links - Bountiful Course, Ms. Pacman, Pro Tennis Tour 2, Red Baron, Robocop, Robo-Squash, Shadow o/t Beast, SimEarth, Space Quest IV, Spirit of Excalibur, Stratego, Super Monaco GP, Team Suzuki, Turrican 2, Zeliard.

HOOG SPEL 5
3D Construction Kit, Castles, 1835, Megatraveller 1, ATP, Secret Weapons o/t Luftwaffe, Paperboy, Columns, Super Monaco GP, Wonder Boy, Hero Quest, Pac Mania, Phantasy Star 2, Sonic the Hedgehog, A Boy and his Blob, Battle of Olympus, Hyper Lode Runner, Gargoyle's Quest, Heart of China, Jetfighter II, Magic Candle, Demoniak, Keys to Maramon, Links - Firestone, Chuck Rock, Afrika Korps, Logical.

HOOG SPEL 6
Cruise for a Corpse, Blade Warrior, Command HQ, Ultima - Martian Dreams, Elf, Last Ninja III, Moonshine Racers, The Simpsons, Search for the Titanic, Chuck Yeager's Air Combat, Jones in the Fast Lane, Mega lo Mania, Robin Hood, California Games, Marble Madness, Boulderdash, Turbo Racing, Duck Tales, Chase H.Q., Might & Magic, Fantasia, Populous, Block Out, Warbirds, TimeQuest, Sands of Fire, Wing Commander 2, Links - Bay Hill Club plus de bordspellen Scotland Yard en Robin Hood.

HOOG SPEL 7
Police Quest 3, Rodland, Jimmy White Snooker, Star Control, Phantasy Star 3, Out Run Europa, Martian Memorandum, Maniac Mansion, Timeslord, Larry 5, Gunship 2000, Megatraveller 2, Mega Fortress, Scrapyard Dog, Lotus 2, Willy Beamish, Lotus 2, Donald Duck, Links - Pinehurst 2, Gremlins 2, Castlevania Adventure, Terminator 2, Spellcasting 201, Super Kick Off, Mission Impossible, Might & Magic 3, F-117A Stealth Fighter, Blues Brothers.

Alle prijzen inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank- of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.
N.B. Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.
Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 100,00/BEF. 2000: kosten ƒ 12,00/BEF. 1250
Verzending boven ƒ 100,00/BEF. 2000: geen kosten
Verzending onder rembours alleen mogelijk in Nederland.

Zendt of fax de bestelbon of kopie daarvan naar:

Het Betere Spel,
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam,
Fax 020-6120053

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 9

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - indien geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen. Alle produkten worden virusvrij geleverd.
Met virus besmette programma's worden niet terug genomen. MS-DOS, niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software; deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

STIKKIE'S QUEESTE DEEL 3 DE TERUG KEER

ZOALS JE WEET ZAT HET STIKKIE TIJDENS ZIJN SPEURTOCHT NAAR GHLEN LIVID NIET ECHT MEE TOTDAT...



ER TOCH NOG IEMAND WAS DIE HEM OP'T JUISTESPOOR ZETTE .....



ZODAT ONZE VRIEND NIET LANG DAARNA OP DE DEUR VAN GHLEN'S STULPJE KLOPTE...



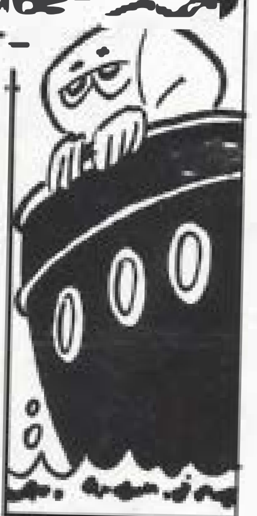
HAHA, SORRY KNUL! IK BEN GHLEN'S OMA,
GHRAN LIVID
GHLEN IS ALWEER 'N WEEK TERUG NAAR





EN ZO VERLIET IK ALS ONGEWENSTE VREEMDELING SNEL WEER SCHOTLAND...





OM VERVOLGENS MIJN EIGEN LAND BIJNA NIET MEER IN TE MOGEN.....





ENFIN... LEUK OM WEER TERUG TE ZIJN... HOEWEL..







WIE KRIJGT ER NU HET GROOTSTE BUREAU OP DE HOOG SPEL REDACTIE?

DE OPLOSSING KWAM ZOALS ALTIJD VAN DE HOOFDREDACTEUR: 'N DUEL!



ZO BEGONNEN DE TWEE OP LEVEN EN DOOD DE WEDSTRIJD VAN DE EEUW.....



TE KWARTETTEN!